UCG

PS3 专辑

VOL.26

PS3 SPECIAL


THE CREW



PS3专辑 VOL.26 PS3 SPECIAL

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

责任编辑：司徒冠鸣
封面设计：anubis

劲作集结 EXPRESS



攻略集结 GUIDE

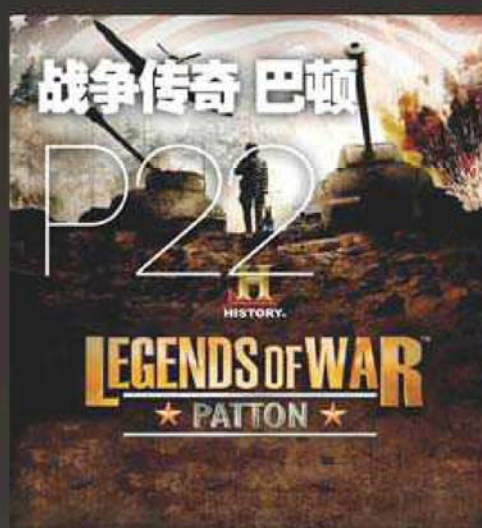
信息集结 INFOMATION

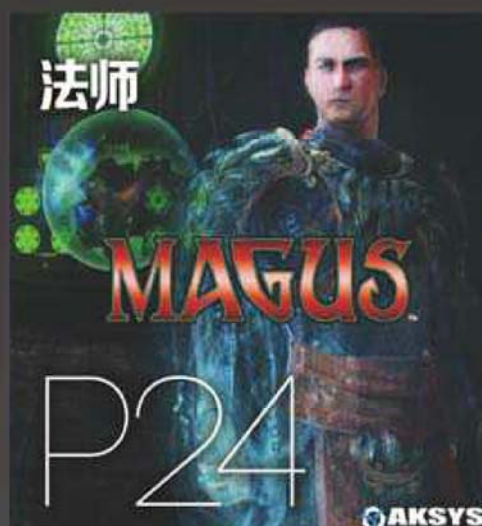




特企集结 FEATURE

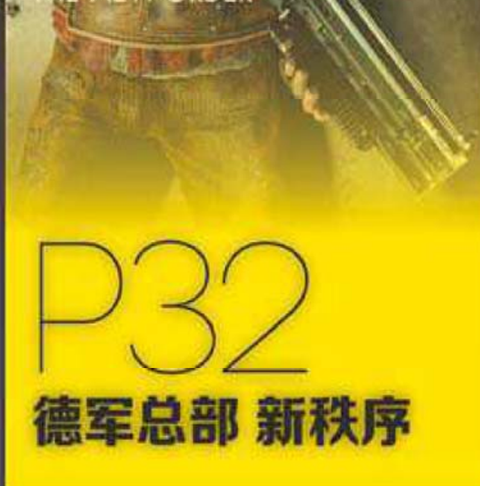






奖杯攻略









神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视 NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

《孤岛惊魂 4》公开，11 月发售



事件回放 育碧日前在其财报会上正式公布了《孤岛惊魂 4》。本作预定发售时间为 11 月 18 日，对应平台为 PS4、PS3、Xbox One、X360 和 PC。购买限定版的玩家将获得特殊单人任务包以及特殊武器。

与之前传闻的一样，《孤岛惊魂 4》故事发生在喜马拉雅山，具体位置在极其危险的狂野地带 Kyrat。某个暴君在那里占山为王。玩家将使用多种武器、载具乃至动物与敌人战斗，在一个开放的世界里，书写自己的故事。

《孤岛惊魂 4》由育碧蒙特利尔和 Red Storm Entertainment、育碧多伦多、育碧上海以及育碧基辅工作室联合制作。本作制作人 Dan Hay 表示，《孤岛惊魂 4》将会是一款让玩家惊喜的游戏，将超越玩家的期待。

背景解析 与系列作相似，本作依然有一个象征性的反派出现，同时延续了传统的开放世界的特色。因此喜爱系列作品的玩家不必担心本作会失去系列神韵。而小编也在 E3 上试玩了本作，画面惊艳，手感也一如既往地保持高水准。最令人印象深刻的还是游戏中敌人 AI 的强大，会包抄会躲避，势必给玩家带来高难度的挑战！

Capcom 斥资 80 亿日元建造两座研发大楼

(Architectural rendering)


R&D Building S (Provisional name)


R&D Building N (Provisional name)

事件回放 Capcom 于 4 月 14 日宣布其已经开始动工建设两栋新研发大楼，地址在其大阪总部附近，总共斥资 80 亿日元。Capcom 表示，建设新研发大楼，扩大研发队伍，是为了应对 Xbox One 和 PS4 开启的次世代游戏研发需要，确保其在充满挑战的游戏市场具有足够的竞争力。

Capcom 在声明中说，次世代主机的到来，以及网络服务的多样性，正在改变游戏业的发行方式，盈利模式正在以极快的速度改变。建设新研发大楼，集中开发资源，能够加快游戏研发效率，增强品质管控，应对快速变化的市场环境。

这两栋新研发大楼将采用最新设备，包括有一间动作捕捉室、一个音效工作室、一个能容纳 100 多人的多功能厅等。此外两栋大楼都有地震隔离系统，能够应对突发地震。甚至在南北两面还采用了不规则的表面，用于遮挡午后的阳光，从而降低能耗。

“研发大楼 S”总共 8 层，楼层面积为 2054 平方米，预计将于 2015 年 1 月完工，其造价预计为 25 亿日元。“研发大楼 N”是其两倍大小，总共 16 楼，楼层面积 10972 平方米，预计于 2016 年 2 月完工，计划投资 55 亿日元。

Capcom 计划今后每年招聘 100 人（以应届毕业生为主），逐步填充其新研发大楼。今后 Capcom 的游戏将更多地以内部研发为主，而不是外包。此前，Capcom 外包的大量游戏以失败居多。Capcom 预计到 2022 年，其员工总数将达到 2500 人。

背景解析 Capcom 算是次世代中转型最快的日厂了，像是随着 Xbox One 一同首发的《丧尸围城 3》有着不错的素质。如今 Capcom 斥资建立研发大楼并且招纳毕业生，扩充游戏研发人员，一定能让其开发能力上一个档次。而 Capcom 也意识到外包游戏带来的风险，期待 Capcom 的一系列举措能落到实处，带给玩家们更多优秀的作品。

EA利润大增，《极品飞车》今年首次缺席



事件回放 EA近日公布了上个财年第四财季的收入情况，该季度净收入为11.23亿美元，去年同期为12.09亿美元。本季净利润达到了3.67亿美元，大大超出事先的预期。EA表示其在PS4和Xbox One平台上已占据了最高的市场份额（高达40%），这主要是因为《泰坦天降》和《FIFA 14》的热销。

EA财报发布之后，其股价直线飙升，当日升幅达16%。目前EA的股价已经提升到2008年金融危机之前的最高值。

在财报发布后面向投资者的会议中，EA表示今年将不会推出《极品飞车》新作。自2001年以来，EA每年都至少会推出一款《极品飞车》新作，今年是该系列首次缺席。EA表示本作开发商Ghost Games将用更长的时间打造出一个品质更高的新作。

此外，EA首席财务官Andrew Wilson透露，EA即将公开一款实用霜寒3引擎开发的大作，该作由EA最顶尖的团队打造。游戏将于今年第三财季发售，预计将会是一款超大作。

背景解析 尽管EA受到玩家们多番吐槽，但作为第三方的巨鳄，EA的成绩依然有目共睹，更创新高。《极品飞车》近几年的作品都素质平平，尽管多次打出回归原点的号召，但都无法让玩家满意，无法带来更大的影响。因此在这个时候下决心缺席一年，用更长的时间重铸这个金字招牌，是一件值得表扬的事情。让我们期待新一作的《极品飞车》能让我们感受新的魅力吧！

索尼再现巨额赤字，平井一夫降薪



事件回放 索尼集团于5月14日公布了上个财年的财报，总营业额同比增长14.3%，达到7.7673万亿日元，但是亏损额从千年的415亿日元进一步恶化，净亏损高达1283亿日元。主要原因是出售VAIO PC部门导致917亿日元的损失。

PS4畅销是上个财年索尼的经营亮点，尽管如此，游戏部门仍然存在81亿日元的亏损，主要是因为PS4首发的相关营销成本高昂，此外索尼网络娱乐的PC网游业务收入降低了62亿日元。上个财年，索尼游戏部门总营收为9792亿日元，同比增加38.5%。

PS4的热销并未抵消PS2和PS3销量的大幅下跌，上个财年索尼家用机总销量为1460万台，同比减少190万台。掌机销量410万台，同比减少290万台。软件销售额为3840亿日元，同比增加1080亿日元。由于本财年PS4的营销成本会大幅降低，而家用机的销量则预计会提高到1700万台，因此经营状况预计会大大改善。加上掌机，预计本财年其主机总销量为2050万台。与往年相比，这个数字实际上并不理想，6年前SCE最艰难的时候，其主机总销量还要比这高45%。

上个财年，索尼甩卖了多座总部大楼以及其他固定资产，却无法遏制亏损。为此索尼CEO平井一夫宣布将与其他几位高管主动降薪50%。

背景解析 尽管PS4热卖，但高昂的营销和开发费用并未给索尼带来盈利，反而还给索尼集团带来了负担。而整个索尼集团的情况也不太乐观。如今索尼这位巨人正在一个调整期，而调整自然也需要付出一定的代价。随着索尼事业重心的转移，今后游戏部门将成为索尼集团重要的业务部门，也让我们期待索尼今后的发展动向。

“《闪之轨迹》系列”中文版即将到来



事件回放 SCE台湾分公司于4月15日在台北艺文厅举办了媒体招待会，会中公布了今年的PS平台销售策略，同时请到了育碧代表和Falcom的社长，公布了多款中文化游戏。育碧方面进一步介绍了中文版的《看门狗》，而Falcom宣布“《闪之轨迹》系列”将推出中文版。

PS3/PSV的《英雄传说 闪之轨迹》繁体中文版已于6月24日发售，以庆祝“《轨迹》系列”诞生十周年。续作《英雄传说 闪之轨迹 II》繁体中文版将于9月25日与日版同步发售，对于如此文字量的RPG，能与日版同步发售并不多见。

Falcom社长近藤季洋表示，《闪之轨迹》的中文版文字量超过190万字，如此庞大的中文化规模，充分表现了Falcom以及SCE对中国市场的重视与诚意。而且日版的记录也可保留继承到中文版。中文版还将推出“广播剧CD限定同捆版”，并收录精美插画集作为初回特典。

背景解析 Falcom对于中国市场的重视程度一直都很高，其旗下的多款系列作品都推出过中文的版本，因此最新作的《闪之轨迹》推出中文版也是在情理之中。随着中国大陆市场的开放，加上Falcom的游戏在进入中国有着独天得厚的优势，今后我们说不定还能看到主机版的“《轨迹》系列”简体中文版哦！

索尼甩卖 SE 全部股份获利 48 亿日元



事件回放 索尼于4月16日宣布，将卖掉其所持有的Square Enix公司全部股份，总计达952万股，交易金额约153亿日元，将为索尼本财季带来48亿日元的获利。日本著名证券商SMBC日兴证券将负责此次交易。

过去一年来，索尼为了改善其财务处境而不断进行套现。包括卖掉两栋办公大楼，卖掉PC业务等。

2001年，原Square因《最终幻想》电影版投资惨败而濒临破产，当时索尼紧急出资收购其大量股份，助其度过难关，成为了Square的第二大股东。此后Square与Enix合并，索尼持股比例降低，不过仍然是其第三大股东，仅次于Enix创始人福岛康博及其名下的资产管理公司"福岛企划"。在此次交易之前，索尼持有SE约8.2%的股份。

背景解析 当年索尼为了挽救SE的投资失败收购了大量的SE股份，帮助其渡过难关。如今索尼为了自身的业绩，只好将这些股票卖掉，不禁让人唏嘘。尽管网络有一些玩家笑称这是索尼对SE做手游的惩罚，但实际上这只是一般的资产变卖行为，不必过加猜测。

育碧全球员工总计 9200 人超越 EA



事件回放 育碧近日在其官网信息页面上更新了一些重要数据，其中最令人瞩目的数字是其员工总数已经达到9200人，其中7800人是游戏开发人员。在过去6年时间里，育碧增加了6000名员工。截至2013年底，EA的员工总数为9370人，由于在此之后EA还进行了小规模裁员，因此目前育碧的员工数量可能已经超过EA。

同时育碧也公布了其多个主力游戏系列的历史累计销量，其中"《刺客信条》系列"以7300万套的累计销高居榜首，成为育碧历史上最成功的游戏系列。排名第二的是其休闲跳舞游戏"《跳舞吧》系列"。

育碧的主要游戏系列销量分别为：《刺客信条》7300万套、《跳舞吧》4800万套、《分裂细胞》3000万套、《彩虹六号》2600万套、《幽灵行动》2500万套、《雷曼》2500万套、《Petz》2400万套、《Imagine》2100万套、《波斯王子》2000万套、《横冲直撞》1900万套、《孤岛惊魂》1800万套、《疯兔危机》1400万套。

背景解析 育碧逐渐崛起，成为最负盛名的第三方厂商之一。多工作室和多区域的合作，让育碧可以推出大量的，多种类的游戏类型。而在2014 E3上，育碧的出色表现使其受到各界的瞩目，集结了大量的人气。相信逐渐壮大的育碧会给我们带来令人欣喜的游戏素质！

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

异形 隔离

发行商：SEGA

原名：Alien: Isolation

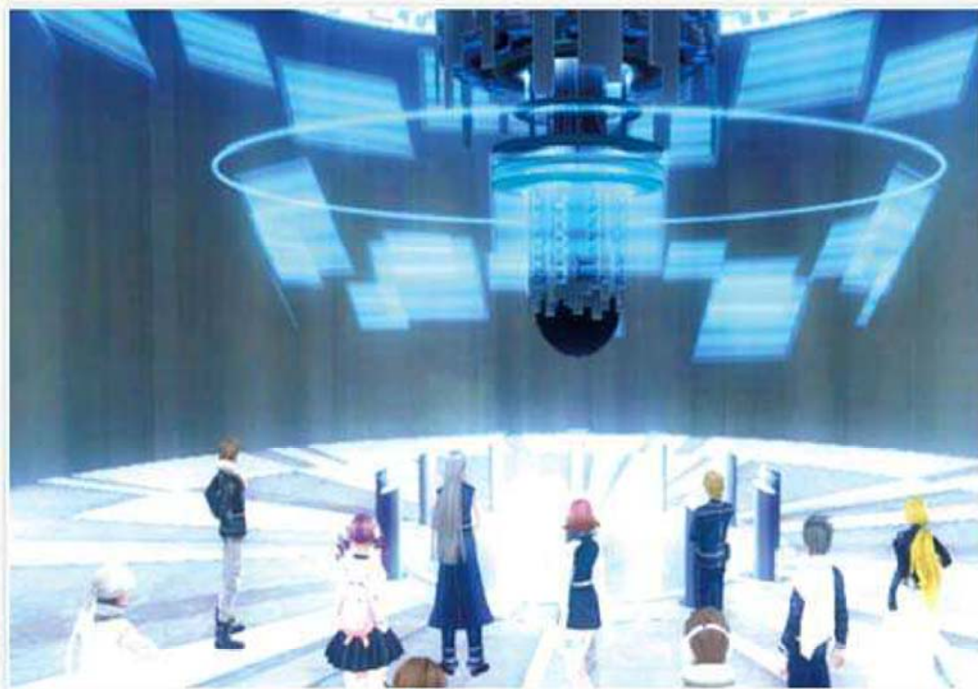
发售日：2014年10月7日



2010年，SEGA曾经发行过一款异形相关题材的主视角射击游戏——《异形大战铁血战士》，该作素质不俗，得到了大多数玩家的好评，而SEGA将于今年10月7日发行同样以"《异形》系列"作为题材的作品《异形 隔离》。

《异形 隔离》由英国游戏开发商The Creative Assembly开发，游戏改编自1979年同名电影，玩家将扮演电影中Ellen Ripley女儿Amanda前往太空站中寻找母亲，并揭开母亲15年之前失踪背后的真相。

与之前的《异形大战铁血战士》不同，本作不再是拿起武器进行异形屠戮的主视角射击游戏，而是一款紧张感十足的恐怖生存游戏，从公布的截图中我们可以看到黑暗将场景完全笼罩，而可怕的异形就藏身于这阴影之中，玩家需要在游戏中凭借手上的探测仪寻找各种资源，以保证自己在异形的围攻下生存下来。然而，异形并非惟一的敌人，心怀鬼胎的人类、没有情感的机器人都将会出现在玩家的面前。为了加强恐怖感，也为了突出异形的强大，玩家在游戏中找到的武器通常只能对付人类以及机器人敌人，想要击败异形恐怕没有那么容易。



失落次元

发行商：FuRyu

原名：ロストディメンション　发售日：预定2014年8月7日

本作是由FuRyu开发的全新角色扮演游戏，游戏邀请了土林诚、三轮士郎担任人设、而剧本则由《革命机》的脚本家熊谷纯担任，并且邀请了fripSide献唱主题曲。目前作品系统和玩法尚未公布，只公开了一些世界观的情报。世界中突然出现了一座从异次元狭缝出现的塔“Pillar”（意为：支柱），而塔上的神秘男子“末日”（The End）对世界展开了无差别的破坏，他宣称如果想拯救世界的话，就登上塔的最顶层将他杀死。距离世界灭亡还剩下13天，故事围绕着一群拥有超能力的人对“末日”展开反抗而展开，但是这可不是齐心协力打倒大魔王的故事哦，登塔的时候如果要往上1层就必须牺牲一名同伴的性命，牺牲是同伴之间投票选出的，而牺牲的结果不仅会影响到后面的流程和剧情，背叛者也会发生变化。

超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木

原名：スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神F COFFIN OF THE END　发行商：BNGI　发售日：2014年8月28日

“《魔装机神》系列”故事终于迎来大结局了，相信从第一作就开始玩的玩家早已等得泪流满面了吧。目前确定本作会有两名新角色加入。其中一位是浅木咲人，他因为某件事故而从地上世界召唤到阿鲁梅拉共和国，长时间处于昏睡状态的他因为这次事件而被唤醒参战，驾驶的机器是专门对抗魔装机的“攻灵机关开发计划”制作出来的雷布雷德。另外一位新角色是艾丽西亚·泽弗露，阿鲁梅拉共和国的军人，为了保护秘密兵器雷布雷德和咲人而跟随着他行动，驾驶机体是魔装机利杰利昂鲁CL。

这次的故事讲述拉·基亚斯最大的国家兰格兰王国突然被结界所笼罩，与此同时安藤正树以及他的小队也都行踪不明（其实是不知道在哪迷路了吧）。随后各地的主要国家和军事据点都受到神秘的生物群袭击。提前察觉到时态的白河愁离开了结界，但是由于机体损伤严重而无法驾驶。之后他担任了路上战舰的舰长，并且继续搜寻迪蒂等人下落。随后在探索的过程中与咲人和艾丽西亚相遇。





光明合奏

发行商：SEGA

原名：シャイニング·レゾナンス　发售日：2014年12月11日

多年来由知名画师TONY大神担任人设的“《光明》系列”最新作终于公开，并且首次登陆高清家用机平台PS3。本作的主人公是一头传说中神龙——煌竜イルバーン，曾经在大地上盛极一时的龙族如今已经几乎灭绝，它们的灵魂被结晶化散落在世界的各个地方。但是，主人公的存活被世上渴求龙之力的多个势力所察觉，并且开始蠢蠢欲动。而从它们手中拯救了龙的是一位神秘的少女。不久之后，一帮能使用名为“龙刃器”的乐器的“龙奏骑士”，与龙站到了同一阵营。他们能演奏出幻想般的魔法音乐，与龙的灵魂产生共鸣。从目前所知本作的战斗会采用名为“实时动作指令战斗”的系统，具体情报还有待公开。

真 流行之神

发行商：日本一

原名：真 流行り神　发售日：2014年8月7日

时隔五年，“《流行之神》系列”终于推出了最新作《真 流行之神》，本作的剧本为《流行之神2》与《流行之神3》撰写过剧本的Qtron。本作的卖点依然是那让人寒毛直竖的都市传说，更加写实的画面让人身临其境。游戏的进行方式主要以文字对话为主，剧本有多分支路线，通关开头第一章的“盲人篇”之后剧本就分为好几个篇章，将其全部通关之后就能够开启最终章。主角北条纱希是一个内心有些胆小的女性警察，不过由于擅长“说谎”和“演戏”所以都未将情绪表露出来，同时也非常擅长心理战。同时本作还将加入在线要素，在联网状态下进行游戏到Bad End的时候系统会提示“你是全国第××位被肢解的牺牲者”之类的标语，本作的Bad End多达50个以上，相信到时候会有不少玩家成为凶手的牺牲品吧。



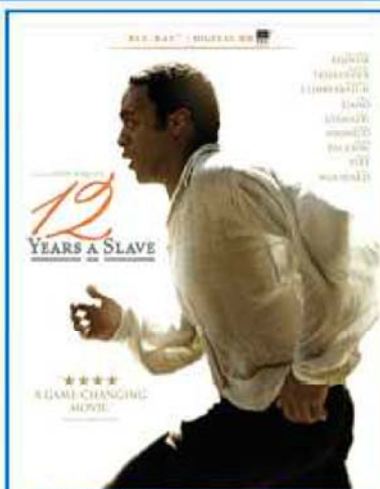
蓝光最新出碟推荐

2014年3月~2014年6月
——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 伽蓝 美编 小瑟



为奴十二载
12 Years a Slave



IMDB评分 8.2

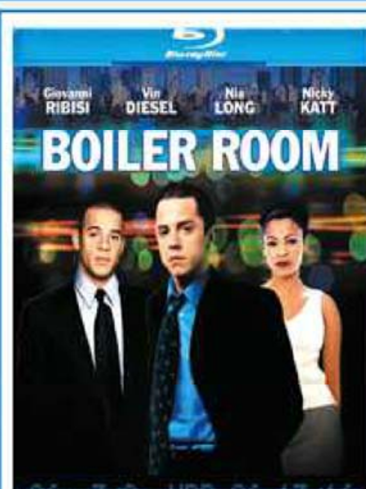
BD发行日期	2014年3月4日	版本	A区
年份	2013年	类型	剧情/历史
容量	50GB×1		

《拆弹部队》、《国王的演讲》、《战马》、《逃离德黑兰》……近年来的奥斯卡，已经形成了一个潜规则：能够夺得最佳影片的作品，必须有着“高大全”的内涵。即便你看过《为奴十二载》的原著——1853年由所罗门·诺瑟普创作的自传小说，恐怕在得知同名电影获得最佳影片殊荣之后，也会立刻将其当作是一部讲述美国黑人沐浴在普世价值的阳光之下，实现“翻身农奴做主人”之美国梦的励志片，或者是表现黑奴饱受高强度劳动和残酷体罚摧残的苦情剧……

尽管在大众口味面前，英国独立导演史蒂夫·麦奎因近年来进行了不小的妥协，但在本片中，他还是表现出了锐利的切入点。与中国观众熟悉的以“根”不同的是，本片的主角是一个自由人，在那些过得如同牲畜的同胞们面前，的确可以秀一把优越感。但这个长着黑皮肤的“自由人”的命运，却与奴隶毫无二致。一个所谓的自由人在社会中所应享有的人身自由，可以因为歧视、偏见或者是来自意识形态的界定而被轻松夺走——故事在这个层面上，已经不单单是表现奴隶制度的黑暗，它是对所有威权社会的血泪控诉。



抢钱大作战
Boiler Room



IMDB评分 7.0

BD发行日期	2014年3月4日	版本	A区
年份	2000年	类型	金融/犯罪
容量	50GB×1		

如果要在肌肉猛男范·迪塞尔的职业生涯中找一部不靠枪战、爆炸和飞车行走江湖的片子，那么公映于2000年的这部金融犯罪电影，应该是唯一的选项。这部前三分之一励志，中间三分之一惊悚，最后三分之一走亲情路线的作品，对于“键盘经济学家”们也不失为一部关于虚拟经济的科普电影，并且对几年后从华尔街引爆，继而席卷整个西方世界的金融危机有着一定的预见作用。

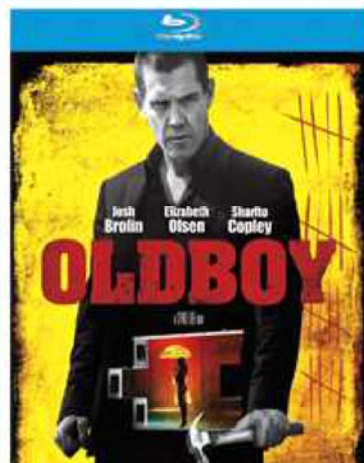
本片片名的直译——开水房，是指证券公司的交易室，在这里忙碌的交易员们不生产任何的财富，但却都可以赚的盆满钵满。原来，企业上市将股票按照“批发价”卖给二级市场的证券商，证券商再与企业联合爆炒概念和股价，甚至是将完全就不存在的虚拟经济产品零售给投资人，从而获得高额赚取差价，那些“给人卖了还帮忙数钱”的受害者，还要倒过来支付给股票经纪人服务费。这群西装革履的骗子，只靠一台电话，就让那些在金融市场中追逐着百万富翁梦想的中产阶级们慷慨解囊，让他们最终在风暴来临的时候成为任人宰割的牺牲品……



蓝光最新出碟推荐（2014年3月至2014年6月，按发售时间排列）

老男孩

Old Boy



IMDB评分 8.6

BD发行日期 2014 年 3 月 4 日 | 版本 A 区
年份 2013 年 | 类型 黑色 / 犯罪 | 容量 50GB×1

大凡以“虐”为主题的独立电影，一经好莱坞手中翻拍之后，一定会变成普通“犯罪惊悚电影”的模样儿，这是由市场口味决定的，毕竟投资人不会允许自己的钱最后变成了一部视将观众虐得不敢进影院的影片。而在“虐”的问题上，再也没有比韩国电影人更狠的物种了。在传统儒教的熏陶下对人性均有不同程度的压抑，在极端情况下又会出现极度放纵的东亚人的世界，的确是欧美人所无法理解的。

于是乎，美版《老男孩》并没有韩版原作的内敛与矫情，对于原版着力渲染的禁忌因素，也是一笔带过。这使得本片更符合大众的观赏口味，故事的逻辑性也得到了一定的增强，无论是气质还是气场，都找不到丝毫的共同之处。

不义之财 2

Easy Money: Hard to Kill



IMDB评分 6.2

BD发行日期 2014 年 3 月 11 日 | 版本 A 区
年份 2012 年 | 类型 黑色 / 犯罪 | 容量 50GB×1

高福利的北欧社会，被公认为人类世界的“理想国”，这里应该是犯罪 / 动作题材电影最不应该的上演的舞台了。优越的生活条件，秀丽的北国风光，几乎可以忽略不计的贫富差距，任何丧心病狂的犯罪分子在这样的环境之下都会融化……就连以制造火爆场面为己任的好莱坞动作片电影人，也不忍心在这里搞搞震。瞧，《谍影重重》中跑去瑞士乱打一通的，也是一帮 CIA 杀手，并且一枪也没有放，破坏范围仅限于美国驻苏黎世大使馆而已。

发生在 2011 年 7 月 22 日挪威奥斯陆的于特岛安惨案，给我们印象最深的不是上百人的伤亡人数，而是手上有 77 条人命的主犯德斯·贝林·布雷维克(Anders Behring Breivik)在被判终身监禁之后的服刑条件——不仅住的是阳光大套房，而且阅览室、游艺室和上网设备一应俱全……所以，当你看到《不义之财 2》的主角可以在监狱中还专心研制黑客软件，同监外的同伙实现“神同步”的故事之后，才会觉得这的确不是这伙瑞典编剧在瞎扯淡。

没有火爆的战斗场面，没有追车、枪战等等短兵相接的画面，本片为我们展示的就是一群“共产主义社会”中一小撮坏分子的生活，即便是犯罪题材的骨灰级观众，也未曾见识过如此奇葩的电影。

偷书贼

The Book Thief



IMDB评分 7.6

BD发行日期 2014 年 3 月 11 日 | 版本 A 区
年份 2013 年 | 类型 历史 / 战争 | 容量 50GB×1

反战电影的表现方式，无外乎“刚”和“柔”两种表现方式。前者以越战题材为代表，将玩家丢入硝烟弥漫，血肉横飞的战场之中，去直面战争的恐怖。而后者，则是通过弱势群体，比如平民，尤其是女性的视角，来反思战争对人性的摧残。在“柔性反战”的创作思路上，《偷书贼》的确是做到了极致：本片改编自澳洲作家 Markus Zusak 的同名小说，讲述的是一个德国家庭与他们所收留的犹太难民之间的故事。主人公小女孩和她钟爱的书籍，就是撑起全片情感的全部要素。萝莉代表这纯洁与善良，这是纳粹极力希望从德国人民身上抹去的人性。而书籍则代表人类几千年来的智慧积累，代表被全人类普遍接受的道德准则，这也是纳粹在“水晶之夜”中极力想消灭的东西。虽然本片没有出现血淋淋的残酷场面，也没有渲染表现纳粹统治的残暴本质，但战争和死亡这两大主题的表现却依然有力且深刻。

逃出熔炉

Out of the Furnace



IMDB评分 6.8

BD发行日期 2014 年 3 月 11 日 | 版本 A 区
年份 2013 年 | 类型 犯罪 / 剧情 | 容量 50GB×1

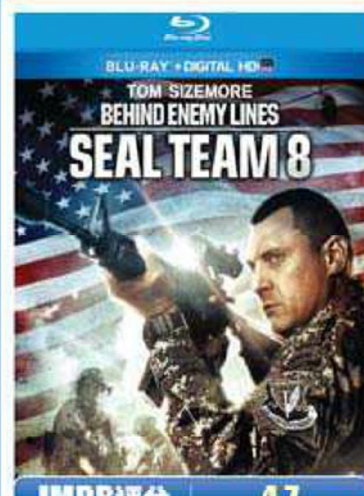
大凡复仇题材的犯罪动作电影，必然会将主题拔高到“到个人英雄主义勇敢对抗腐朽体质”的高度，这样的东西在屌丝青年们眼中自然是看起来很爽，可爽完了就结束了，总之经不起什么推敲。虽说《逃出熔炉》打的也是复仇牌，但超高的 IMDb 分数，说明了它绝非是一部满足于观众生猛爆爽期待的大路货。

接地气，是《逃出熔炉》的一大优势。它的故事放在了位于美国东部的一片被遗忘之地——宾州匹兹堡外的落魄小镇。这里曾经是烟囱林立，钢水四溅的“老工业基地”，但现在已破败不堪。“地球上唯一的超级大国”的光环并没有照耀到在这片土地上苟且度日的民众，而这个寄托着地球人全部希望的美好体制，也无法改变小镇居民们毫无希望的生活。我们的男主角罗塞尔（克里斯蒂安·贝尔）依然牢记着谦卑、勤奋的生活信条，他也被周围人公认为一个好人，也正是这样一个与世无争的角色的生活，依然被命运的车轮，确切的说是这个体制碾得粉碎……



海豹 8 队：深入敌后

Seal Team 8: Behind Enemy Lines



IMDB评分 4.7

BD发行日期 2014 年 4 月 1 日 | 版本 A 区
年份 2014 年 | 类型 战争 / 动作 | 容量 50GB×1

2001 年由欧文·威尔逊主演的战争电影《深入敌后》之所以被“臭军迷”们奉为经典，这与导演约翰·摩尔所创造类似广告片的视觉语言有直接关系，他本人此前也一直专注于广告与 MTV 作品的拍摄，最擅长的事情就是用小成本的投资创造令人惊叹的视听冲击力。不过此后的两部续集——《邪恶轴心》和《哥伦比亚》由于换了导演，就只能用来证明“没有最雷，只有更雷”的烂片续集历史规律了。之所以要向您推荐《海豹 8 队：深入敌后》，是因为这部打着战争 / 动作招牌的本片，实际上是一部喜剧片。确切的说，这是一部可以与“手撕鬼子”相提并论的“Made in Hendian”级神片。

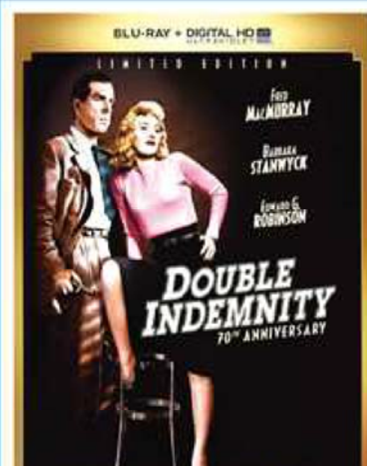
在海报神兵们在第二集的东北亚“你懂的”小国和第三集的南美原始丛林胡搞一通之后，本集中他们的任务是进入黑非洲，阻止当地军阀挖掘核材料。而行动过程的奇幻指数，也直逼“飞刀敌炮火，秒杀数百人”的水准。看样子本片还准备推出第五集，也许不用多久，我们就可以在该系列中看到海豹队员们使出慵绵沙掌，小手摸过之处，敌人无一完肤；或者是发出铁砂掌，拳到之处，穿肠破肚不说，敌人还会自动裂成两半的场面在电视机上上演了。



蓝光最新出碟推荐（2014年3月至2014年6月，按发售时间排列）

双重赔偿 70 周年纪念版

Double Indemnity: 70th Anniversary Limited Edition



IMDB评分 8.5

BD发行日期 2014 年 4 月 5 日 | 版本 A 区

年份 1944 年 | 类型 惊悚 / 犯罪 | 容量 50GB×1

诞生于 70 年前的这部犯罪电影，讲述的故事并不复杂——一个保险业务员与一个富家太太勾搭成奸，谋杀亲夫以骗取巨额保险。它之所以被公认为是黑色电影历史上最伟大的作品之一，其关键就在于编剧雷蒙·钱德勒为这个故事所设置的独特视角：整个故事，是通过谋杀犯的角度娓娓道来的，观众不仅很快便忘记了这对狗男女所犯下的滔天罪行，而且莫名其妙地像以往对正面角色那样，完全将自己的情感带入其中，不由自主地为他们的命运担心，甚至希望主角能够逃脱法律的制裁，一起远走高飞……

作为一部影响后世的黑色经典，它对悬念的塑造并不是通过对观众思维的误导，而是将悬疑植根到了观众的大脑深处，让人不得片刻安宁。同时在配乐和画面上完美把控，将人物的感受和内心活动完整地转移到了观众的身上，让人真切地感受到了一场时刻濒临失控，但却在掌控之中的犯罪，又在我们相信一切已经结束，却瞬间崩盘后的自由落体。



远大前程

Great Expectations



IMDB评分 6.4

BD发行日期 2014 年 4 月 5 日 | 版本 A 区

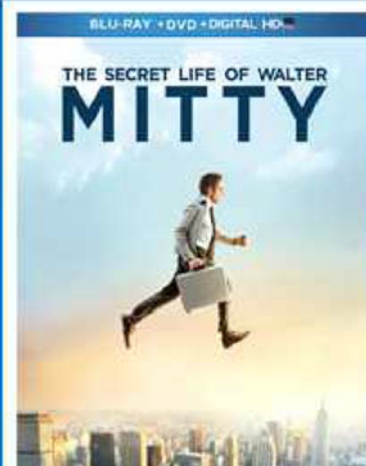
年份 2011 年 | 类型 历史 / 剧情 | 容量 50GB×1

本片是改编自英国十九世纪一代文豪狄更斯同名作品（又译《孤星血泪》）众多影视作品中的最新一部，这是 BBC 为纪念这位伟大作家诞辰 200 周年而拍摄的献礼之作。担任本片主演的，正是狄更斯的第 12 代外孙哈里·劳埃德。关于这个努力跻身上流社会的穷屌丝，被高大上人士各种折腾的故事，相信大家应该都是比较熟悉了。《远大前程》的故事背景是 19 世纪的早期，此时正是英国从封建社会完成资本主义社会过渡、从传统的农业社会向近代工业社会转变的时期，社会生产力获得空前解放，“日不落”的光辉照耀全球，资本家组成新的贵族阶层，这是一个物欲横流的时代。主人公皮普，就是千千万万出身底层，希望在旧的壁垒被打破，自下而上流动机制形成的新时代能够出人头地的草根青年中的代表，幸运的是，他有贵人相助。而不幸的是，他被人为改变的人生轨迹，终会让自己在残酷的现实面前摔得粉碎。

在相隔两百多年之后的今天，原著对于当时社会的批判意义对于今天的观众而言已经没有太大的意义。但今天的我们，同样身处一个物质空前发达，只能借助消费主义才能刷出存在感的时代。因此，新版电影在当下语境之下对原著主题加入了全新的诠释——一个人身份，永远不是“穷矮挫”、“白富美”这样的标签，而是内在的品格。

白日梦想家

The Secret Life of Walter Mitty



IMDB评分 7.4

BD发行日期 2014 年 4 月 5 日 | 版本 A 区

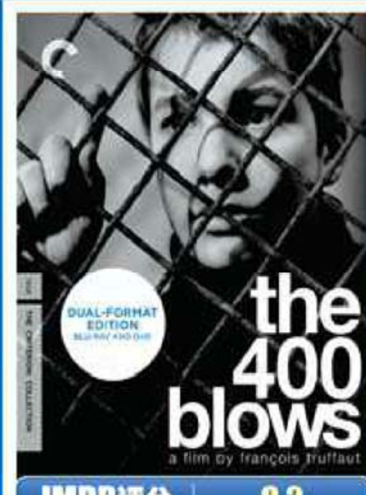
年份 2013 年 | 类型 奇幻 / 剧情 | 容量 50GB×1

男人一生中会有两个沉迷于 YY 的成长阶段，其一位于孩提时代，当自己渺小的力量和对未知的世界的探究欲结合到一起的时候，就催生除了一个接着一个的白日梦。另一个阶段是在人到中年的时候，此时自己往往受到各种来自生活的压力，种种酸楚，只能在白日梦中聊以自慰。本片的男主角 Walter Mitty，是数十年如一日在“暗无天日”的环境下大拼的打工仔，虽说他的工作环境不是矿井，不过枯燥指数也好不到哪里去——杂志社的照片冲洗员，而“平媒”和“冲洗员”这两个与数字移动互联时代格格不入的关键字，已经是主角时代边缘人身份的最好注解。每每在暗房中无所事事的时候，Walter 就会让自己进入“冥想”状态，只有这样他才能忘记现实，在白日梦中拥抱自己的未来。而一张神奇的魔法底片，让梦想真的成真了！

与传统的治愈老鸭汤式的励志片不同的是，本片并没有好高骛远的主题。YY 作为故事的切入点，让主人公在掉入一个脑洞打开的世界后的奇幻之旅，都可以让我们每个人感同身受。

四百击

Les quatre cents coups



IMDB评分 8.2

BD发行日期 2014 年 4 月 8 日 | 版本 A 区

年份 1956 年 | 类型 犯罪 / 动作 | 容量 50GB×1

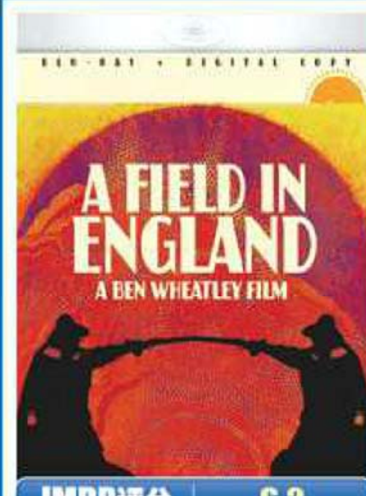
二战结束之后，西方世界在经历了短暂的恢复期之后，立刻进入了新的繁荣阶段。而富足、舒适的生活，却催生出了一种偏左的社会思潮，在美国，它被称作为“嬉皮士”，在法国，则被称为是“新浪潮运动”，其共同点都在认为自己所生活的是一个被惯例和陈规所充斥的世界，它已经成为压制人的个性，迫害个人自由生活的陈规陋习的总和，只有逃离这个社会，摆脱与现实社会和现实文化模式的种种联系，才能使个人和美国社会免于走进死胡同。

本片的主角——十二岁的安托万，正是这一时期走上愤怒之路的正太们中的代表。他是一个眼神清澈、内心温柔的少年。但他私生子的身份、家庭的冷漠，老师的排斥，周围人的歧视，最终将其推到整个“主流社会”的对立面上来。

本片是特吕弗的半自传体作品，也是安托万系列的第一部。新浪潮电影流派的开山之作，获戛纳最佳导演奖殊荣，是文艺电影史上一座丰碑。长镜头和定格技巧的运用，堪称是教科书水准，在这里推荐给所有“学院派”电影爱好者们。

腐国恶土

A Field in England



IMDB评分 6.2

BD发行日期 2014 年 4 月 8 日 | 版本 A 区

年份 2013 年 | 类型 历史 / 战争 | 容量 50GB×1

1642 年至 1651 年在英国议会派与保皇派之间发生的一系列武装冲突及政治斗争，英国辉格党称之为清教徒革命（Puritan Revolution），虽然王权并没有被推翻，但这场英国内战却极大的解放了生产力，为工业革命打下了坚实的基础。这场战争也被公认为是世界近代史的开端。Cult 片导演本·威特利当然不想把这段历史用教科书式的方式进行演绎，以此来提醒大不列颠的子民们“今天的幸福生活是由无数先烈用生命换来的”。他为我们带来的是一伙脸上写着“宅腐基”三个词的逃兵，在荒原中的奇遇记。

蓝光最新出碟推荐（2014年3月至2014年6月，按发售时间排列）

断魂枪声
Bang, Bang, You're Dead



IMDB评分 8.0

BD发行日期 2014年4月8日 | 版本 A区
年份 2002年 | 类型 剧情/犯罪 | 容量 50GB×1

时不时出现的美国校园枪击案件，震撼着每一个亲历者的心灵，也让旁观者们陷入深深的思考。关于枪支问题的争议，更多是从政治角度来展开的，比如AV台的那些绷着老脸、正襟危坐地主持人们，就经常配合着血淋林的现场画面，义愤填膺地揭露美帝社会的残酷真相。关于枪支问题的管与不管，禁与不禁，这也是美国社会团体、政客、军火商财阀们相互博弈的焦点——总之，问题都出在枪身上，因为与菜刀、板砖相比，它是一件高效率的杀人兵器。

《魂断枪声》可以算作是《大象》的姊妹篇，不同的是它并不是一件客观描述事件的记录片，而是对准了一个个刷新伤亡数字的案件背后更深层次的社会问题——畸形的教育环境，家庭教育的缺失，为我们揭示了为什么那些天真无邪的孩童为什么会沦为边缘分子，最终变成世界上最冷酷的杀手的原因。而让他们变得危险的并不是藏在书包中的半自动手枪，而是他们周围人的目光。

嫌疑犯
The Suspect



IMDB评分 7.3

BD发行日期 2014年4月22日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 谍战/剧情 | 容量 50GB×1

自从取消电检制度以来，韩国电影，尤其是亚洲电影的薄弱项——动作片，一直都在突飞猛进之中。与胡打一通，看着很爽，爽完了之后就什么都不记得了的枪战、警匪片不同的是，“泡菜动作片”总是可以把韩民族百年屈辱的痛苦与不甘情绪融入故事，虽然客观看来是鸡血过度，充斥着滥情元素，但身为邻国观众，并且也有着类似历史的我们总能够感同身受。从《生死谍变》(鱼)、《寻找失落的记忆》到《柏林》，即便是对韩剧再嗤之以鼻的男性观众，也不可能抵挡韩国动作电影的魅力。

毫无疑问，《嫌疑犯》又是一部《谍影重重》的克隆电影，抄经典，这本身也无可厚非。毕竟“伯恩”开创了谍战电影的硬派时代：让人眼花缭乱的高速剪辑技巧，和007大相径庭的Low-Tech路线间谍技巧，紧张激昂的配乐……虽然这些表面功夫都被很多电影人所复制，但还没有一部能够像本片那样从“形似”做到“神似”。

本片的主角是一名脱北者，他此前的身份是北部国家特种部队的一号战将，隐姓埋名在韩国生活多年之后，却又因为遭到诬陷而被警方通缉，身份暴露之后，隐藏在韩国的北部杀手也被激活……在将“伯恩”1、2两集的故事高度浓缩之后，“原版”中康科林、教授、兰蒂等等角色，也在“韩版”中有对应的人物。除此之外，元申延也发挥出了韩国导演在抒情方面的“造诣”，熟悉韩半岛历史和南北问题的我们，一定能够从中得到情感上的震撼。



大坏狼
The Big Bad Wolf



IMDB评分 6.9

BD发行日期 2014年4月22日 | 版本 A区
年份 2007年 | 类型 科幻/剧情 | 容量 50GB×1

印象中的以色列电影，多反映宗教信仰，战争，和平，民族冲突等等主题，主打写实与冷峻的风格。也正是因为这个原因，《大坏狼》让我们根本不相信这是一部以色列影片：它的故事与去年的悬念惊悚电影《囚徒》非常类似，讲述的就是一个失去孩子的父亲联手警察报复变态凶手的故事，乍听上去十分“荷里活”。而它的演绎方式，则深得鬼才Cult导演昆汀的精髓（同时也是昆汀大力推荐本片的原因）。

以色列所处的敏感位置，决定了它们的文化产品内敛的特质，而本片不但肆无忌惮地拿阿拉伯人开涮，而且自黑的劲头也是一流，宗教信仰、政治体质、家庭观念这些犹太人不容玷污的东西统统可以拿出来恶搞。虽说这种复仇题材的故事早已经烂大街，但本片的观众就是很难猜到接下来会发生什么。没有可以遵循的常理与定式，每到一个剧情的分岔口总是会有数条路可以往下进行。

蜘蛛侠3 4K分辨率版
Spider-Man 3 Mastered in 4K



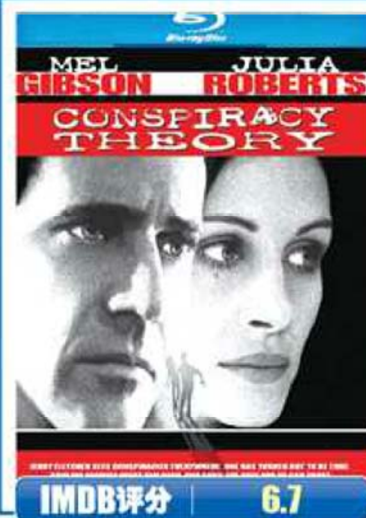
IMDB评分 6.3

BD发行日期 2014年4月22日 | 版本 A区
年份 2007年 | 类型 科幻/剧情 | 容量 50GB×1

4月5日，索尼发行了《蜘蛛侠》三部曲的蓝光套装，并且还有第三集的4K版，今年7月成立的主打4K影音设备的“索尼视觉公司”，而本片正是4K超清电影发行计划的第一步。

第一集的主题是传统超级英雄电影所灌输的“能力越大，责任也就越大”。第二集则将重点放在了蜘蛛侠这一身份给帕克带来困惑。第三集被公认为三部曲中最接地气，最有看点的一部；它开始努力讲好一个故事，而不是一味地将敌人强塞到主角手中然后开打。他的敌人并不仅仅是“沙人”这样可憎又可怜敌人，而是隐藏在每一个人意识冰山之下的邪恶面。片头回放的蜘蛛侠此前惩恶扬善、振救万民的英武形象。然而随着正片开始之后，我们会发现飞檐走壁，无所不能的蜘蛛侠在生活的洪流面前，也有如此无能为力的时候。他在本集中的“黑化”与其说是外来的邪恶力量将自己丢入黑暗，不如说是它放大了首先是凡人，然后才是超级英雄的“超级英雄”们内心的纠结。

连锁阴谋
Conspiracy Theory



IMDB评分 6.7

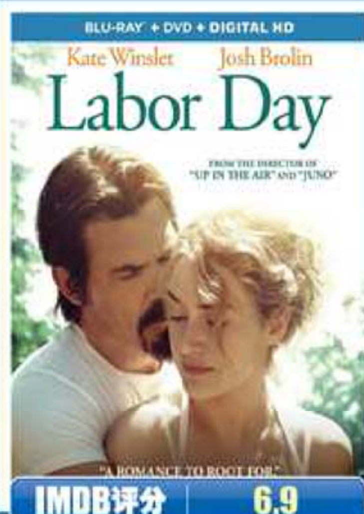
BD发行日期 2014年4月22日 | 版本 A区
年份 1997年 | 类型 悬疑/剧情 | 容量 50GB×1

自从成名作《疯狂的麦克斯》开始，梅尔·吉普森就是专为“硬汉”而生的特型演员。然而在公映于1997年的这部《连锁阴谋》中，“华莱士”却饰演了一个迂腐不堪，傻里傻气的出租汽车司机大叔。至于《轰天炮》中拳打脚踢各路黑帮《勇敢的心》中挥舞十字阔刀斩杀长脚马仔的技能全部不见踪影，只是在出租司机必备的神侃技能上进行了大幅度的强化——不仅仅是胡侃，而且他还十分擅长于将当代发生的大事件解释为阴谋论。在纽约出现连环自来水管爆裂事件之后，他又再次YY出了一套新的理论。只不过这一次，真正的黑手盯住了这个口无遮拦的男人……

如果你是梅尔·吉普森和大嘴美女茱莉亚·罗伯茨的粉丝，那么这部显得啰嗦无比的影片，倒是能够给予你不小的惊喜，因为他们从头到尾的呆萌演出，的确可以称得上是此二人各自演艺生涯中的奇葩。

蓝光最新出碟推荐（2014年3月至2014年6月，按发售时间排列）

劳动节
Labor Day



IMDB评分 6.9

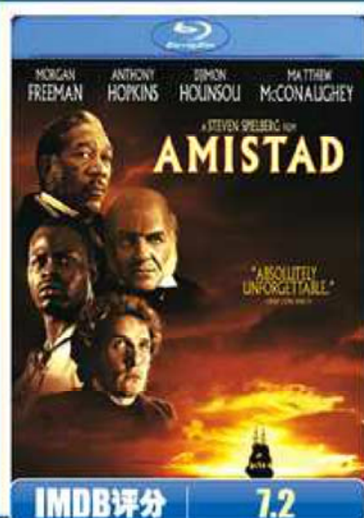
BD发行日期 2014年4月29日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 爱情/犯罪 | 容量 50GB×1

望着蓝光封面上含情脉脉的凯特·温丝莱特与乔什·布洛林两位实力派影星，你会觉得这是一部表现属于"大叔大妈"的中老年爱情故事，然而男女主角的身份，却并不是想象中那么简单（关于这个问题，美版电影海报更加直接一点）。本片讲述的是在1987年美国劳动节假期的前一天，单亲妈妈阿黛尔和儿子亨利被一个神秘男子劫持，然而绑架者和劫持者之间的尖锐对立关系，却在接下来的五天时间内发生了戏剧性的变化……

这是一部用文艺爱情片笔法来诠释的犯罪题材电影，女主角对绑架者的依恋，并非可以简单粗暴地归入"斯德哥尔摩综合症"，一个是爱情早已经死亡，内心深处却在不停涌动欲望的单亲妈妈，另一个则是刚刚出狱不久，又从操旧业沦为逃犯的"痴汉"，由于相似的心理环境而相互吸引，最终在相互慰藉中产生感情。同样可以归入"禁室培欲"题材，但本片无论从节奏的掌控还是表演的拿捏都是内敛得恰到好处，观影感受清新、温馨而自然。



勇者无惧
Amistad



IMDB评分 7.2

BD发行日期 2014年5月6日 | 版本 A区
年份 1997年 | 类型 历史/剧情 | 容量 50GB×1

《断锁怒潮》是由大导演斯皮尔伯格拍摄于1997年的一部黑奴题材历史大片，比那些被贩卖到北美，在种植园中被当作牲口使用的黑人同胞要幸运许多的是，片中的这群黑蜀黍居然成功在船上发动起义，将奴隶贩子们全部推倒，然后准备掉转船头返回非洲家园。然而事与愿违的是，货船最终漂流到了美国。对于船舱中的这群"货物"，有人控告他们为谋杀犯，应当全部处以绞刑。有人拿出购买文件声称他们是自己的财产，还有海军军官以"战利品"为名声称对其拥有主权……

如果这些争议发生在集权体制之下，必然是拳头大的一方说了算（通常会是政府）。而在宪政雏形已经形成的北美新世界，无论是以南方为根据地的保守势力，还是主张废除奴隶制的进步人士，亦或者是各怀鬼胎的政客，均是在一套既有解决冲突的系统——即宪政体制所制定的游戏规则之下争取自己的利益。

斯皮尔伯格在本片中也承认，法律并不是解决任何矛盾的途径，这场奴隶风波，也被拔高成了南北战争的导火索，最终还是要打一架才能定输赢。然而我们应该看到，美国建国两百多年以来，出现了多次包括总统犯罪在内的国内严重政治危机，但冲突方最终均能够通过司法途径实现妥协，这就是宪政制度的伟大之处。



孟菲斯美女号
Memphis Belle



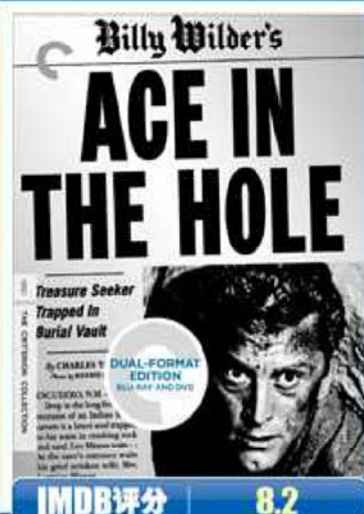
IMDB评分 6.9

BD发行日期 2014年5月6日 | 版本 A区
年份 1990年 | 类型 历史/战争 | 容量 50GB×1

二战时期，阵亡率最高的军种，排名第一的是便纳粹德国的U2潜艇船员（仅有7%的人最终活到了战争结束），排名第二的则是对德执行战略轰炸任务的美军轰炸机组，能够成功完成25次额定任务，从而光荣退伍的人仅有三分之一。由于当时没有空中加油技术，航母又全部部署在太平洋，战斗机的油量无法保证对B17轰炸机编队实施护航。因此美军的轰炸机在进入欧洲上空之后，全程都会受到德军战斗机飞行员的"重点照顾"，在执行精确轰炸任务的时候，还要面对铺天盖地的地面防空火力，而唯一可以自卫的，仅仅只有几处机枪转塔——这完全可以用自杀式袭击来形容。

《孟菲斯美女号》被誉为是最好的二战空战电影，剧情平铺直叙，亦无人性反思、男欢女爱等等成分，几乎将全部的笔墨都放在了表现空战的惨烈与英雄们在天际间的大无畏精神。从起落架离开地面那一刻起，就把生命交给上帝。有的人在恐惧中死去，有的人在欢呼中凯旋。对于很多80后观众而言，初识本片就是通过当年央视的史克影院，希望这部蓝光能够带给您熟悉的感动。

倒扣的王牌
Ace in the Hole



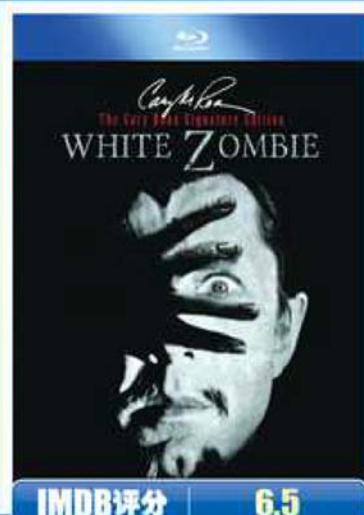
IMDB评分 8.2

BD发行日期 2014年5月6日 | 版本 A区
年份 1951年 | 类型 黑色/灾难 | 容量 50GB×1

新闻从业者职业道德的底线是遵守最基本的客观与真实，然而在市场经济环境下，底线并不是一条不可逾越的红线，而是一片模糊的灰色地带。娱乐一切的传媒观念，早已形成并且培养了相当一批"看新闻其实就是看热闹"的受众。在这个坏消息最受欢迎，"好消息等于没消息"的时代，从来就不缺少渲染、炒作、甚至是捏造新闻的新闻人。

这部荣获1952年奥斯卡最佳编剧奖的影片，讲述了一个记者自编自导灾难事件的故事。真正的受害者其实只需要稍加施以援手，就可以摆脱困境。然而在利益的诱惑之下，政客、新闻人、商人，还有在一旁拍手成块，欢呼雀跃的无聊看客，在这个过程中均直接或者是间接地成为了制造这场悲剧的帮凶。六十多年后的今天，媒体的触角早已是今非昔比，片中主角丘克（Kirk Douglas 饰）所从事的报纸，甚至有消亡的危险。然而，这部片子所表现的主题随着时间的流逝而越发深刻，这就是经典的价值。

白魔鬼
White Zombie



IMDB评分 6.5

BD发行日期 2014年5月6日 | 版本 A区
年份 1932年 | 类型 恐怖/神秘 | 容量 50GB×1

在乔治·罗梅罗将僵尸定义为一种流行文化符号之前，这种让人不寒而栗的生物，在世界上各个民族的宗教、神话中，以"被巫术唤醒的尸体"、"被吸血鬼叮咬后的副产品"等等面目，已经存在过上千年的历史时间。诸如行动缓慢、数量众多、攻击性强、有一定传染性等等特点，也被今天的"后辈"们继承。真正将僵尸从一个神怪类传说中的概念进行"走进科学"包装的起点，是英国女小说家Mary Shelley于1818年出版的《科学怪人》（Frankenstein）。尽管作品的主旨与僵尸无关，但她却提出了一个具有开创性的设定：制造不死系怪物不是靠神棍仪式和各种绕口的咒语，而是化学、物理学、电学这些19世纪早期的"边缘科学"。

蓝光最新出碟推荐（2014年3月至2014年6月，按发售时间排列）



诞生于1932年的《白魔鬼》，堪称是僵尸电影的开山之作。不过在对这一邪恶生物的设定上，本片却相当传统，基本上就是把“德古拉”的故事模式换到了海底巫术的背景之下，而且僵尸无论从形象还是生理特性上看，都与今天在大银幕上被主角各种摧残的同类们毫无共同之处，可以称得上是一部颠覆今日僵尸迷三观的神作！

灼热的马鞍

Blazing Saddles



IMDB评分 7.8

BD发行日期	2014年5月6日	版本	A区
年份	1974年	类型	历史/喜剧
容量	50GB×1		

“后西部片时代”的西部片，主打的关键词均为“反类型”，而如果在其中选一部离经叛道指数最高的作品，那么梅尔·布鲁克斯于1974年拍摄的《灼热的马鞍》应该是唯一的候选对象，本片也是恶搞戏仿类电影的先锋之一，星爷的无厘头作风，正是师承自本作。电影讲述的是一个相当正统的西部故事：一个黑人和一个白人对抗铁路承包商和政客组成的利益联盟，而过程却完全不按常理出牌，甚至让资深喜剧片观众也对导演的路数毫无把握。

虽然本片的很多笑话由于时间与文化氛围的关系，对于我们来说都显得偏冷，但它的叙事结构，依然能够带领你一路看下去，并且被其搞笑的超强力道所征服。

斯大林格勒

Сталинград



IMDB评分 6.3

BD发行日期	2014年5月6日	版本	A区
年份	2013年	类型	历史/战争
容量	50GB×1		

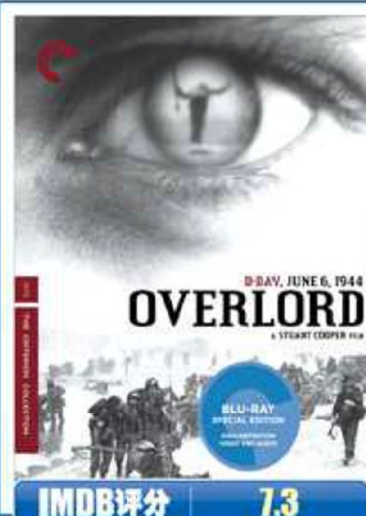
威权体制倒台之后，以电影为代表的大众文化产品，理所当然地会得到跨越式的发展，韩国电影的突飞猛进就是最为典型的例子，然而“战斗民族”却是一个例外。尽管俄罗斯影片的拍摄成本在不断增加，本国悠久的历史和文化本身也是一座取之不尽，用之不竭的宝库，然而“毛片”始终都处于一种自娱自乐，自弹自唱的状态。究其根本，在于俄罗斯电影人一味的想模仿好莱坞大片的模式，却又始终拉不下面子去虚心学习，结果既丢掉了苏联时期本国电影的特色，又难以符合国际市场观众的口味，显得不伦不类。

就拿2013版的《斯大林格勒》来说，这部美俄合拍片的气场，完全无法与1949年的《斯大林格勒保卫战》，乃至是1993年的德版相提并论。自始至终，影片都用“中立”的视角，表现几个被打散的红军士兵在德占区的心脏地带同基友与妹子谈理想，偶尔用“手撕鬼子”式的节奏出去杀几个纳粹，无伤满血回到老巢之后继续各自的故事。虽然在《第九连》、《炼狱》这些猛片之后，我们也看到过不少俄罗斯制造的烂片，但恐怕还从未见过如此软蛋的战争片。这部抗德神剧，的确可以刷新战斗民族的娘化下限。



大君主

Overlord



IMDB评分 7.3

BD发行日期	2014年5月6日	版本	A区
年份	1975年	类型	历史/战争
容量	50GB×1		

一九四四年六月六日的清晨，盟军出动1200艘战舰、1万架飞机、4126艘登陆艇、804艘运输舰、数以百计的坦克和15.6万名官兵（7.3万名美军，8.3万名英国和加拿大军），分五路向诺曼底海滩发起猛烈的攻击并开始登陆，这就是大君主行动（Operation Overlord），它也是人类历史上规模最大的一次两栖登陆战役。相对题材的大，影片的视角却是无限的小，影片自始至终都是围绕一个普通英国士兵托马斯．贝道斯展开。观众跟随这张大众脸，从身为新兵蛋子的它前往军营接受训练开始，到在稀里糊涂的状态下被运送到某港口（整个作战计划一直到发起前都处于绝对保密状态），登上运输舰，到看到法国的海岸。然后转移至登陆艇，向着硝烟弥漫的滩头进发，直到船头舱门打开……

本片不同于已经泛滥成灾的所谓“伪记录风格”，它大量使用主观镜头来表达一名“炮灰”的内心世界，飞机、大炮、海浪等等景物均有强烈的象征意义。同时对插叙、夹议、意识流、闪回等等前卫手法的运用也如火纯青，文艺而不做作，细腻而不滥情，管中亦能窥豹。



三日刺杀

3 Days to Kill



IMDB评分 6.2

BD发行日期	2014年5月20日	版本	A区
年份	2014年	类型	动作/剧情
容量	50GB×1		

近年来走硬汉路线的动作片，都流行给大叔，甚至是爷爷辈的主角设置一个不省心的女儿，她的作用就是一路给老爸大杀四方的行动添堵，从《虎胆龙威4》、《神偷奶爸2》、《警察故事2013》，都是这个路数。本片的主角是一个为了工作而同定居在巴黎的妻女渐渐疏远的秘密特工，因为患上绝症而提前退休。他准备用以“天”为单位的余生来修补自己将国家利益置于个人利益至上所给家庭带来的伤害。当然，即便是对于一个将死之人，吕克·贝松老爷也不可能就此罢休。于是他以一瓶起死回生药作为要挟，要求主角再度披挂上阵，违背自己对家人的承诺，缉拿潜伏在欧洲的恐怖分子。

本片堪称是一部法国原生版的《飓风拯救》，虽然没有惊喜，但动作场面的设置保持了高水准，此外，不同于“拯救者与被拯救者”的父女关系设置，亦可觅得不少亮点。在春夏之交这个对于片商而言的传统淡季中，本片不失为一份可以打发时间的零食。

蓝光最新出碟推荐（2014年3月至2014年6月，按发售时间排列）

奇袭 60 阵地

Beneath Hill 60



BD发行日期 2014 年 5 月 20 日 | 版本 A 区

年份 2010 年 | 类型 战争 / 历史 | 容量 50GB×1

如果说人类历史上哪一个时期的战争形态最不适合放到大银幕上去表现，那么答案肯定只有一个——一战！没有冷兵器时代由铁马金戈主导的热血搏杀，没有二战时期钢铁雄师的激情碰撞，没有高科技时代"弹指间樯橹灰飞烟灭"的快意，只有机枪、堑壕与铁丝网交织而成的战争泥潭。而澳大利亚影片《奇袭 60 阵地》，更是把一战的"无聊"演绎到了极致——虽然影片表现的是 1916 年欧洲战场的一次针对德军要塞的破袭行动，但主角并不是步骑兵，而是一群负责在地下挖洞，好将炸药送到敌人脚底下的工兵。他们的武器只有手中的铁锹，他们的战场是阴暗潮湿、狭窄低矮、空气浑浊的坑道。虽然在地面上疯狂收割生命的机枪和榴弹炮不会威胁到这里，但坑道内部的危险比地上还要大上千百倍。这里唯一的光亮来自于蜡烛，若蜡烛熄灭，死亡马上就要降临。若挥锹的力量大了一点，或者是讲话的声音被地面上的德军听到，那么灭顶之灾马上就会降临到自己的头上……

1987 年的《轻骑兵》(Light Horseman) 中澳军战马冲击土耳其机枪阵地的场面，是继《滑铁卢》之后最为壮观的真人拍摄骑兵冲锋场面。虽然《奇袭 60 阵地》没有任何让人热血沸腾的战争场面，所有的故事都是发生在污秽不堪的封闭空间之中，但它对情绪的调动和拿捏，足以支撑你耐心地将这个表现战争中小人物命运的故事看完。



盟军夺宝队

The Monuments Men



BD发行日期 2014 年 5 月 20 日 | 版本 A 区

年份 2010 年 | 类型 战争 / 历史 | 容量 50GB×1

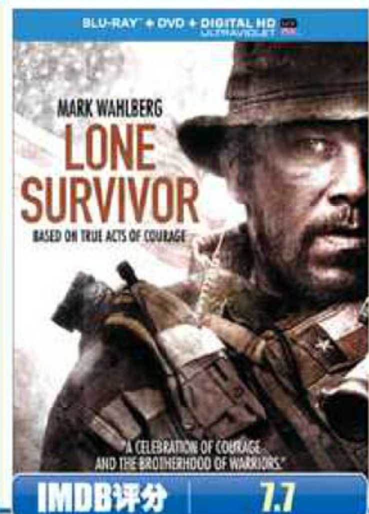
任何人都有两面性，即便是希特勒这样的杀人魔王，也对古典艺术有独特的偏好，希魔本人也有不少从单纯艺术角度来看算是可圈可点的作品"流传于世"。为了投其所好，纳粹党对欧洲各国进行了大规模的文物抢夺，同时，还对立体主义，达达主义，超现实主义等等被"元首"视为"堕落艺术"的当代艺术流派进行系统化的破坏。同时，一旦德国战败，那些被希特勒视为珍宝的艺术结晶，很有可能也会成为他的陪葬品。为了避免灾难发生，罗斯福总统亲自下令组建了一支由考古学者、艺术家和军方人员组成的特殊部队——盟军夺宝队，在这条特殊战线上开始了一次挽救欧洲文化遗产的战争。

本片的两大看点，一是根据解密文件改变的剧本，所有的故事和人物均为真实历史。其二在于强大的演员阵容，除了自导自演的乔治·克鲁尼以外，还有荧幕女王凯特·布兰切、喜剧传奇比尔穆雷，法国奥斯卡影帝让·杜雅尔丹。



孤独的生还者

Lone Survivor



BD发行日期 2014 年 6 月 3 日 | 版本 A 区

年份 2013 年 | 类型 战争 / 纪实 | 容量 50GB×1

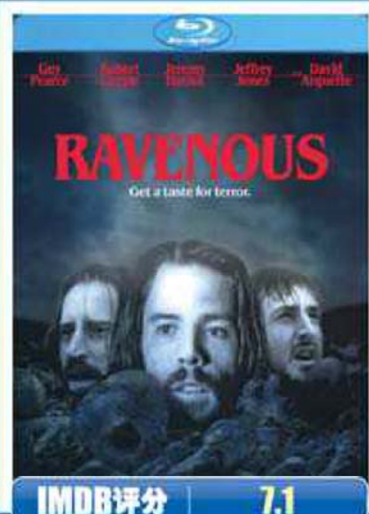
"红翼行动"(Operation Red Wings) 是美国在阿富汗战争中所发生的一次悲壮的特种作战行动。2005 年 6 月底，在阿富汗库纳尔省山区由美国海豹突击队上尉 Michael Murphy (迈克·墨菲) 所领导的一次四人先期侦察和监视任务，由于行踪暴露，执行任务的四名队员遭遇数百人的塔利班武装的围攻，结果三名阵亡，前去救援的 QRF (快速反应部队) 小队中亦有 16 人在坠机中丧生，创下了美军 Spec Ops 在越战之后伤亡的记录。故事改编自亲历者，同时也是唯一一个幸存者 Marcus Luttrell 的同名传记小说，并且亲自担任军事顾问，还饰演了一个小角色。除此之外他还参与了本片的剧本创作。如果你看过原著，就会发现电影中将作者在杀出重围后个人自救经历进行了弱化了，更多把关注点给了同队的另外三名队友 Michael Murphy，Matthew Axelson 和 Danny Dietz，以寄托对三位昔日战友的哀思。

同样是讲述一场失败的军事行动，本片不同于《黑鹰坠落》的全景式多线并行解构，没有去年《勇者行动》犹如征兵广告式的煽动力，甚至小口径武器交战场面的观感还不如普遍被军迷视为笑柄的那部《太阳之泪》。这样平稳内敛的风格，很难想像居然是出自去年拍出《超级战舰》这样的超级狗血兼鸡血片的彼得·伯格之手。相信也正是因为原著作者以及当事人的直接参与的关系，才能让整部电影能始终保持在一种平衡克制的状态中。



战地恶魔

Ravenous



BD发行日期 2014 年 6 月 3 日 | 版本 A 区

年份 1999 年 | 类型 战争 / 历史 | 容量 50GB×1

通常来说，血浆恐怖片很难有什么"内涵"可言，然而 1999 年由英、美、捷三国合拍的《战地恶魔》，却是其中的一个 (很有可能是唯一的一个) 异类。它首先给观众的观感，是一部制作粗糙，甚至可以说是低劣的血浆片，但随着故事的展开，你会发现它的态度相当严肃，试图用恐怖片的结构与表现手法，来从侧面反思战争的荒谬。

故事的主角，是一名因为在美墨战争中临阵脱逃，而被发配到内华达山脉某个三不管地带的哨所中当苦差的陆军军官，在这片荒芜之地中，他遭遇了食人魔，为了生存，他必须与之抗争，但抗争的前提，是自己也学会像食人魔那样大吃人肉……就像靠汲取他人的生命来捍卫自身生存权，满足虚幻的教条与信仰的战争那样——不杀人，自己所信奉的"正义"就无从伸张，自己的生存权也会受到威胁；而一旦用暴力方式侵犯了别人，自己的原则已经被打破，这种行为本身又何尝有正义可言。

蓝光最新出碟推荐（2014年3月至2014年6月，按发售时间排列）

机械战警

RoboCop



IMDB评分 6.4

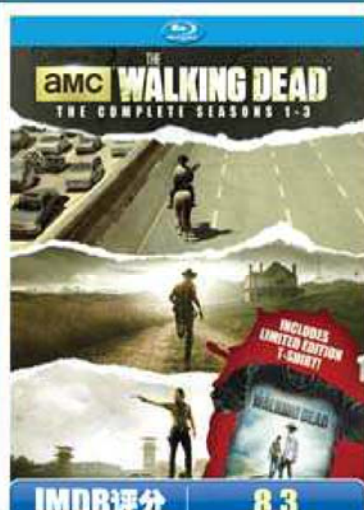
BD发行日期	2014年6月3日	版本	A区
年份	2014年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

2014版的“萝卜战警”是1987年版的翻拍片，故事本身还是扎实的，但几乎没有观众会认为本片能够达到老版的高度。原版在科幻命题上领先了当时的机械流科幻片整整一个时代，诸如讽刺垄断财团的邪恶本质、自动化的执法系统、控制与反控制之间的斗争等命题，即便在今天看来依然有着深刻的现实性。我们更加关注的是，新版如何能够在前作高起点地基础上，能够给我们带来哪些惊喜。

值得老观众欣慰的是，2014版并没有因为大投资和高票房预期而滥用科幻元素，在将墨菲的“铁布衫”换成所谓的“高分子材料”之后，本片的科幻设定依然走的是写实路线，对一个不遥远的人类社会的预言属性，并没有在新版中褪色。巴西导演帕迪里亚（《精英部队1、2》）在本片中依然表现出了对封闭空间内的激烈枪战场面极高的驾驭能力，执行任务时的视角切换、火并时快速流畅的镜头剪辑、恰到好处的追拍和摇摄，营造出了超强的临场感。关于墨菲的性格塑造，也显得更加丰满。

《行尸走肉》一至三季限量套装

The Walking Dead: Seasons 1-3 Bundle (w/Limited Edition T-Shirt)



IMDB评分 8.3

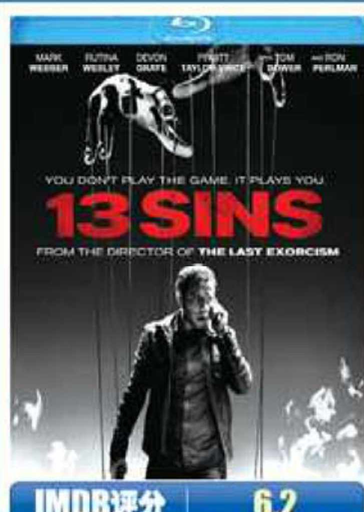
BD发行日期	2014年6月3日	版本	A区
年份	2010-2013	类型	灾难/动作
容量	50GB×9		

在《行尸走肉》中，丧尸永远都不是最危险的生物，因为你总有杀死他们的方法，实在不行还可以跑路。而人与人的相处则复杂得多。离开了现代文明社会，失去了即成的道德法律束缚，人性也更容易回到丛林时代的残酷。Rick一行人从漫无目的的驱车狂奔，到在赫谢尔农场的休整过程中矛盾激化，团队开始出现异心和分歧，总爆发之后基本排除了内部的不稳定性因素，再到监狱安营扎寨之中面临“总督”的强大威胁。团队所遭受的外部威胁越来越大，但患难见真情的这群生存者越来越团结。

本次发行的蓝光套装，售价高达139美元，而唯一的赠品，只有一件主题T恤，十足的真粉向！

13骇人游戏

13 Sins



IMDB评分 6.2

BD发行日期	2014年6月3日	版本	A区
年份	2010年	类型	惊悚/动作
容量	50GB×9		

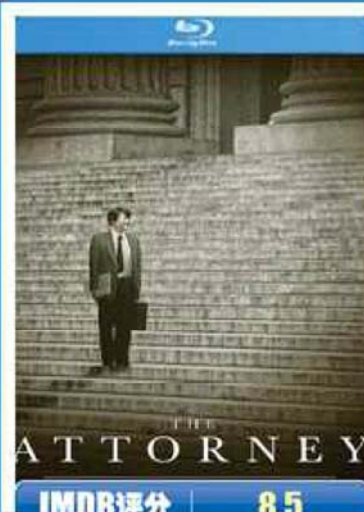
“真人游戏”题材的动作电影并不鲜见，故事通常叙述主角被动参与到一次现场直播的杀戮游戏之中，需要一路过关斩将，才能赢得物质，乃至是生存权的奖励。通常参与其中的主角，都是被迫的，他们的行为虽然符合幕后控制者的意图，但二者本质上是对立的（并且最终也要以推倒这群“幕后人员”为目标）。而在《13骇人游戏》之中，我们发现生存直播游戏中“导演”和“演员”之间的关系，就像是商家和消费者那样自然。《13骇人游戏》翻牌自07年的同名泰片，本片不同于泰国商业电影对武打和异灵的偏好，而是专注于普通人的阴暗面，主旨是通过将拜金主义极度放大，构成荒谬的游戏局面，深入浅出，直指金钱社会对人性的腐蚀。

本片的主角是一个穷困潦倒的普通推销员，他被选中成为了这个罪恶游戏的主角，完成十三项挑战。而第一个任务，仅仅只是挥手拍死一只苍蝇，之后个人账户上就会瞬间多出数千美元……随着挑战的延续，难度越来越大，任务内容越来越逼近参与者的道德底线，主角究竟能够在这条人性的不归路上走多远·

对于这个社会中占绝大多数循规蹈矩的普通人而言，不作恶，究竟是内在的人性使然，还是外界的诱惑不够·这出血腥版的《开门大吉》，会让我们都能够有所思考。

辩护人

The Attorney



IMDB评分 8.5

BD发行日期	2014年6月17日	版本	A区
年份	2013年	类型	律政/政治
容量	50GB×9		

1981年，韩国全斗焕军事独裁政府以传阅危险书籍，进行非法集会，涉嫌违反《国家安全法》等理由对釜山地区的大学生和大学出身的活动家，进行拘留刑讯的“釜林事件”。韩国已故前总统卢武铉因为同情这群青年斗士，在巨大的压力之下自愿为学生辩护，并且踏出了迈向政坛的第一步。本片主角宋佑硕，正是以卢武铉的这段人生故事作为蓝本。

本片并没有像绝大多数韩国政治题材电影那样，一开始就走上了“鸡血模式“。它的前半部分，洋溢在励志与温馨的氛围之中：检察官宋佑硕在韩国经济腾飞，自由运动如火如荼的年代中辞掉了公职，在釜山开了自己的律师事务所，利用“体制内“时期积累的人脉，在不动产业务中赚大钱，除此之外不问政治，完全就是柳老板“在商言商”精神的忠实实践者。但从一些生活的细节，比如在变得富有之后，花钱赎回当年典当掉的法律典籍，说明这是一个在内心深处依然有理想的人。而后半部分则是通过风格的逆转，让感情得到集中爆发。公平与正义并非仅仅是政治文宣用语，它更应该是每一个公民都必须去追寻，去捍卫的核心价值。坚持以最大的勇气来维护，不畏任何权力的威胁，让自己与他人活在一个远离奴役，昂起头来做人的世界，这种精神值得每一个人所倾佩。

300勇士：帝国崛起

300: Rise of an Empire



IMDB评分 6.7

BD发行日期	2014年6月17日	版本	A区
年份	2013年	类型	动作/历史
容量	50GB×9		

作为“300光猪勇士”创作团队的灵魂人物，扎克·施耐德和弗兰克·米勒非常清楚前作之所以能够卖座的根本原因：浓墨重彩的视觉效果、慢动作对暴力场面的逐帧渲染、漫画似的电影风格、阴暗沉重的黑色基调……其续集《帝国崛起》中浓重的水彩似的画面堆砌整部电影，漫天飞舞的血浆与残肢交织而成的暴力美学绘卷，已经让原版的美感上升到了一个全新的层次，以至于让很多观众有审美疲劳之感。

温泉关的辉煌战史，可谓是无人不知无人不晓，但并不是每一个人都知道300勇士大破波斯大军之后，发生在同年的那场规模更大的两栖登陆战役。薛西斯即位以后继承了父亲对疆域的无限野望，决定继续西征。而这一次担任“自由世界”盟主的，则是一个女人，它就是卡利亚的女王阿忒米希亚。这个女人不仅可以轻松斩杀数个彪形大汉，而且更可怕的是她还是一位出色的海军统帅。

实现场面规模上的飞跃，对于本作而言亦不是什么难题。上一集表现的是300人规模的地面战斗，而这次则是300+的战船在惊涛骇浪之上所演绎的海上对决。如果说前作在漫画式的演绎方式之下，至少还有一点写实元素的话，那么本作则直接过渡到了魔幻模式，在双方鏖战之时，点缀其中的神话元素极大地提升了视听感官的冲击力。





神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 各位小编好，最近刚购入了正版PS3，有个问题想问一下，每次玩游戏之后需要将盘取出来再关机吗？如果不取出来的话会对机器的光驱造成什么损害吗？望解答。（lxj）

A 虽然这个问题无法断定，但就笔者而言，我的PS3 Slim从购入至今都是打完游戏将盘留置在机器之中直接关机，机器服役至今也已4年有余，玩过上百个游戏，但从来没有出现什么问题，因此可以推断其实这种情况对PS3的影响无几。其实现在的机器光驱质量相比以往PS2时代已经有质的飞跃，绝对不是一个光盘留置就能损坏的脆弱货，因此玩家大可不必担心光驱问题。

Q 我是习惯用采集设备玩游戏的玩家，原因是为了用截图录像等留住游戏的精彩瞬间，但使用电脑内置采集卡有个问题，虽然截图问题不大，但录制视频的效果不尽人意，因此最近购入了近千元的外置高清采集盒，虽然录制画质得到了保证，但为什么在电脑上用官方软件显示后会出现极大的延迟？根本没法用作游戏使用啊，麻烦各位小编解答一下！（游魂）

A 这种外置的高清采集盒出现延迟的原因很简单，因为这些采集盒是通过USB连接电脑实现数据的即时传输，在传输过程中无可避免地出现延迟，因此要使用官方软件玩游戏基本是不可能的，而解决的方法也很简单，仔细观察这一类采集盒应该同时有IN和OUT的接口，在OUT的接口上用一条HDMI线连接另一个显示设备，用该显示设备作为监控设备玩游戏，连接电脑的显示设备则用作采集，这样就可以一边无延迟玩游戏一边进行高清采集了，只是需要两个显示设备同时工作，对于硬件的要求比较高。

Q 我是一名格斗迷，但一直都没有下决心买摇杆，因此一直都是一个手柄党，但看到最近的《终极街头霸王Ⅳ》后实在按捺不住，但想到PS3已近末期，现在买摇杆只玩一两个游戏会不会有点不值？（強いやつ）

A 这位读者大可不必担心，其实现在很多大厂商已经推出了PS3、PS4两用的摇杆，比如Hori的Real Arcade Pro.隼以及Mad Catz的新版TE2等，既然有兴趣，而且花一份钱就能过度到下一个世代，不妨趁早购入趁早享受！

Q 最近一次的PSN商店更新后遇到了一个奇怪的情况，每次进入商店都会卡死在蓝色的背景上，无论如何等待都无法进入，听人家说删除商店重新下载就好，但我重新下载后依旧无法进入商店，请问这是什么问题呢？（帕克兰）

A 这是一个PSN商店的BUG，引起这个BUG的原因主要是因为玩家使用了简体中文作为系统语言，只要玩家将系统语言切换成简体中文以外的语言就能正常进入，目前这个BUG有待官方修复。



Q 求救！最近我的PS3玩游戏只能听到部分的音效，部分游戏的过场语音以及游戏音乐都无法听到，为什么会出现这种情况？（送你黄金三斤）

A 听你的描述得知只有部分的声音缺失，那么很可能的主机声道输出设置出了问题，如果玩家设置了5.1、7.1的声道输出，但是音响设备不支持这些格式的输出的话，那么就会出现只能听到有效声道的声音的情况，要解决这个问题只需要进入系统设置中，将声音设置调整正确即可。

Q 最近在玩《看门狗》，想问一下“Traced”这个奖杯有什么好的解法吗？奖杯要求是被人跟踪5次，但我好像已经不止5次了啊，为什么到现在还没有解？（福Q）

A 这个可以说是游戏最麻烦的一个奖杯，它的要求并不难，只需要其他玩家入侵己方游戏跟踪自己5次即可，但是由于线上跟踪模式的匹配机制是完全随机的，玩家无法预计什么时候其他玩家会入侵自己的游戏。至于你说的有人入侵超过5次仍然未解开，原因有可能是被“黑客”而不是“跟踪”，这是游戏两个不同的线上模式。所以这个奖杯让人有一种很强的无力感，惟一的方法就是一直保持线上入侵选项的开启，如果运气不济，在解锁其他所有奖杯后都未能累计5次的话，那么就只能够联网在大地图上挂机等待了。

Q 最近听说叫做“DNSmasq”的东西可以使PS3下载瞬间满速，想请问下这个是什么东东？（逐冰）

A 关于DNSmasq是什么这里小编也很难用三言两语解释清楚，你只需要了解这与更改DNS这一类国内PS3玩家常用“土方法”在概念上是一样的，是一种通过路由器端实现提速的手段，具体玩家需要一台已刷写相关固件的路由器，在这一类路由器的配置界面中启用DNSmasq功能，并将相应的代码添加到其中，就能使得连接部分服务器时大幅提速，由于整个过程比较复杂，有兴趣的玩家不妨找来相关的教程自己研究一下。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■狙击精英 3



■夏莉的工作室 黄昏之海的炼金术士



■植物大战僵尸 花园战争



■暗黑破坏神 3 终极邪恶版

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	505 Games	动作射击	美版
3 日	海贼王 无尽世界 红	航海王 无限世界：赤紅	BNGI	动作	中文版
17 日	夏莉的工作室 黄昏之海的炼金术士	シャリーのアトリエ ～黄昏の海の炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
24 日	夜下降生 Exe:Late	Under Night In-Birth Exe:Late	Arc System Works	格斗	日版
2014 年 8 月					
5 日	终极街头霸王Ⅳ	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	美版
7 日	真流行之神	真 流行り神	日本一	文字冒险	日版
7 日	失落次元	ロストディメンション	FuRyu	角色扮演	日版
12 日	崛起 3 泰坦诸王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
19 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
28 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ 4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド	Atlus	格斗	日版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットストーム レボリューション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
25 日	神明与命运觉醒的交叉命题	神样と运命觉醒のクロステーゼ	日本一	角色扮演	日版
2014 年 10 月					
2 日	王国之心 2.5 最终混合版	キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス	Square Enix	角色扮演	日版
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版

Wolfenstein® THE NEW ORDER™

狼堡新秩序

——新《德军总部》诞生记

文 清国清城 编 时雨 美编 小瑟

在瑞典乌普萨拉市的 Machine Games 办公室里，有一个不大的地下室，其中的一个小房间里，放着一个大坐垫，垫子几乎占满了整个房间。地下室外围的走廊到处都是灰尘，而垫子却收拾得非常干净，不过仍然可以闻到上面的气味，那是雄性荷尔蒙与进攻的气息，那是战斗的气息。

这里是 Machine Games 的格斗俱乐部，那是公司创意总监 Jens Matthies 的主意。每隔一段时间，Matthies 和 Machine 的其他一些开发人员都要到地下室里，在他们的常驻武术教练指导下进行格斗。这里的格斗可不是花拳绣腿三两下完事儿，有时会打斗得十分激烈。去年 Matthies 曾因为一个动作猝不及防而导致眼眶碎裂。

Matthies 是 Machine Games 的联合创始人，他还参与设计建造了公司的新办公楼，办公室的格局以及屋顶露台都是他设计的。坐在露台的休闲椅上，沐浴着慵懒的阳光，远眺保留着中世纪面貌的城市远景，典型北欧风格的大教堂在斜阳中熠熠生辉，另一边则是瑞典的皇室古堡。这两座古建筑，分别位于两座毗邻的山头上，就像两个对峙的骑士。据说古堡里的大炮都只对准一个方向——朝着教堂的方向，作为震慑与警示。

极寒之地

Machine Games 用过去 4 年的时间辛苦制作了《德军总部 新秩序》。游戏发售后在美国和欧洲都获得强烈反响，当周几大主要版本都登上了全球游戏畅销榜 TOP10。几年来的努力总算获得了回报。该作原本预定于 2013 年内发售，为了做PS4和Xbox One版本而延期到2014年。

《德军总部 新秩序》虽然是基于一个早已名声在外的游戏系列，但对于 Machine Games 来说仍然是一个风险很大的赌局，对于发行商 Bethesda Softworks 来说也是如此。首先是《德军总部》这个牌子早已没有什么影响力，甚至可能会有一些反作用，因为人们一看到这个名字，就会想到早已过时的 90 年代 FPS 游戏玩法。而 Machine Games 为了做出《德军总部》的感觉，确实在其中保留了90年代中期风格的FPS感觉。

Machine Games 的员工大部分来自原 Starbreeze 工作室，曾经打造了《星际传奇 逃离屠夫湾》、《黑暗》等游戏。这些作品在精彩的故事和叙事方式上可谓有口皆碑。《德军总部 新秩序》高级游戏系统设计师 Andreas Ojerfors 说：“我不想说得跟公关口吻一样，我认为这个工作室最强的地方就在于其主管们的资历以及他们做过的游戏类型。他们擅长两个方面——故事推动的游戏体验，以及枪战。这是我们的两个主要竞争力。”

Ojerfors 于 2011 年加入 Machine Games,



■Machine Games 创意总监 Jens Matthies。

当时《德军总部 新秩序》的游戏开发工具还在开发中，Machine 还在研究 id 的 Tech 5 引擎。此前他曾在 Funcom 工作，开发了网游《科南时代》，还有其他一些游戏，他负责的都是写副本任务故事。

Machine Games 虽然是一家新游戏工作室，但都是经验丰富的行业老将们组成的。谈到 Starbreeze 的起源，Matthies 说："我们 7 个是在极度严寒的瑞典北部成长起来的家伙。"

Matthies 是在 Starbreeze 成立一段时间之后才加入的，但他对公司的贡献不比任何创始人少。在他就职的 11 年时间里，Starbreeze 从 7 个开发人员发展到 100 人的规模，成为一个合格的 3A 级游戏工作室。然后再到 2009 年，制作《暴力辛迪加》时，Matthies 与其他六人离职，合伙创办了 Machine Games。这些核心人物的集体离职，对于 Starbreeze 本是足以致命的打击，但 Starbreeze 找到了新的方向，并努力生存了下来，先后推出了《Payday 2》、《Brothers: A Tale of Two Sons》。反而是 Machine Games 的创立初期非常艰难，在死亡边缘熬过了一年，那段时间每时每刻都面临着关闭的危险。


Machine Games 工作室里有一个超帅的 1:1 真实比例机械怪物模型。

Matthies 说，Machine Games 成立后，他们做的第一件事就是进行头脑风暴，讨论新作概念。然后找发行商兜售他们的创意，头一年半的时间就在这两件事之中度过。但是这些创意全都出局了。

创造新秩序

同一年，ZeniMax Media 宣布收购 id Software 及其所有 IP，包括《毁灭战士》和《雷神之锤》。当然还有《德军总部》。Machine Games 曾向 Bethesda 兜售过一个游戏概念，但并未引起对方的兴趣。Bethesda 的商务人员说，与其做新作，还不如从 id 的 IP 里拿出来一个给他们开发成新游戏。Matthies 想了想问道："有人在做《德军总部》吗？"

"没有，没人在做那个。"对方答道。

于是 Matthies 彬彬有礼地提出做一款《德军总部》的新作。

Matthies 与 id 的游戏早有渊源，他曾是 MOD 小组 The Cavern 的成员，他的游戏设计功底就是通过参与制作《雷神之锤》MOD 练出来的。在 MOD 小组里，他渐渐混出了名气，并借此进入了 Starbreeze。可以说是 id 启迪他进入了游戏业，能够以正规军身份开发 id 的品牌，对他来说是美梦成真。

当时 Machine Games 已经陷入最低谷，创始人的资金已经耗尽，面临着要么倒闭，要么卖掉家里的房子勉强维系的处境。id 成为他们的救星。2010 年 7 月，他们收到了 id 从德州发来的拜访邀请。

"我们按了门铃，出来开门的是 Tim Willits，" Matthies 回忆说。"他简直是世上最友好的人。"

当时 Matthies 一行人拜访的是位于德克萨斯州 Mesquite 市的 id 原总部，后来他们搬到了附近的达拉斯郊区。对他们来说，这是一次改变命运的经历。当他们走到 id 总部的接待区时，看到整个墙壁上挂满了多年来 id 所获的各种荣耀，那种压倒性的敬畏之情是他们毕生难忘的。"他们的奖多到架子都放不下了，也许现在够放了，因为换了更大的架子，但在那时可是塞得满满的。在那后面是一个小房间，里面摆着复印机和办公用品。门是开着的，我探脑袋进去瞅了一眼，看到了《毁灭战士》原作里那个蜘蛛恶魔的雕像。简直太震撼了。这可都是游戏历史上的宝贵古董啊，要是放在 eBay 上能卖一大笔钱呢，他们竟然就随便扔到复印室里了。"

Machine Games 常务董事 Jerk Gustafsson 也将拜访 id 视为人生的重大事件。"我记得我们到那里的时候，Tim Willits 亲自给我们倒咖啡，我们简直是受宠若惊，他实在是好得不得了。然后我们拿到了我们的电脑，我们还有工作站可以用……我得到了一个 id Software 的邮箱地址，我用这个邮箱给家里发了几封信，很嘚瑟地让他们看邮箱地址。把他们羡慕坏了。"

Matthies 和他的团队本来以为此行是向 id 讲述他们打算如何发展《德军总部》这个 IP，结果却变成 id 向他们宣讲 Tech 5 引擎技术。Willits 对于这个开发了《星际传奇》的团队一点儿也不担心，完全信任他们能够做好《德军总部》，这种信任激励着 Machine Games 的开发人员竭尽他们所能。

2010 年 11 月，Machine Games 与 ZeniMax 签署了正式的合同，《德军总部 新秩序》正式启动。


Machine Games 的动作捕捉室，《德军总部 新秩序》的很多过场动画都是在那里拍摄的。


Machine Games 常务董事 Jerk Gustafsson，他的办公室墙壁上挂着《星际传奇》的海报。


Jerk Gustafsson

教派之争

《德军总部 新秩序》的高级音效顾问Gustaf Grefberg同时也是Machine Games的瑜伽教练，他对本作的音效表现非常自豪，特别是其中的枪声。“我们加入了许多强劲有力的回声，特别是在较为空旷的空间里奔跑和开枪的时候。你会真切感受到空间感……枪声雄浑有力，大部分的声音来自场景，是声波不断反射的结果，而不仅仅是枪本身的爆发性声波。”

Grefberg也是Starbreeze的创始人之一，现在他全权负责Machine Games在音效方面的工作，还有一些音乐设计工作，平常清闲的时候，他也教一教瑜伽。他那头及肩的长发几乎完全发白，垂到胸前，轻拂着挂在胸前的大勋章。他那一身晒成棕褐色的皮肤，令人无法相信他是个北欧人。形象这么酷的游戏开发者还真是罕见。

谈到练瑜伽的目的，Grefberg做出了一个高难度的动作：双腿交叉，下半身整个悬空，靠双手支撑全身。“主要是为了减压。释放——首先要认识到自己的压力，因为多数人实际并不知道自己的压力。意识到的时候，就要做一些事情来释放压力。有人冥思，理清头绪，特别是我们这种做创意工作的，如果脑袋乱成一团糊，那就没办法做事了。”

当Matthies、Gustafsson等人离开Starbreeze创办Machine Games的时候，Grefberg继续留守了一段时间，完成了《暴力辛迪加》以及《Brothers》。谈到Starbreeze的“教派分裂”，并导致核心人员离职创办Machine Games，他的口吻比其他任何人都要平和理性，对于“教派”的双方都有更透彻的砍伐。也许这就是因为他的瑜伽修行。

据Grefberg透露，Starbreeze与EA的关系从开发《暴力辛迪加》时就已经恶化了，团队中的很多人感到困惑：一个独立工作室获得稳定性的代价，难道就是放弃自己的独立性吗？

《暴力辛迪加》是一开始就注定要失败的项目，Starbreeze与EA想做的东西根本不一样，因此双方的关系一开始就不和谐。Grefberg说：“再也没有人真正把这个项目的灵魂给捡回来，结果几乎变成了自动航行。”整个项目变成了一个机械式的流水线工作，EA派任务，Starbreeze应付式地完成。EA不断让他们多发几个DEMO过去，证明这证明那，结果是适得其反。

“这也怨不得谁，总的来说这是游戏业十分常见的趋势。这导致很多开发商和发行商只能去做其他项目，寄希望于下一个游戏能更好。”

Machine Games的制作部主管Lars Johansson说，每一个独立开发商都知道这种商业模式的压力有多大。与Grefberg一样，他在Machine的创始人走后继续在Starbreeze呆了一段时间，帮助完成了《暴力辛迪加》。

在这种商业模式下，发行商会给开发商指定一系列的阶段目标（即milestone），按时完成了这个目标才能得到发行商下一阶段的拨款，如果完不成就会断粮，那么公司可能就运作不下去了。所以压力一直存在，并且会弥漫、感染，成为一种负能量，让人无法专心去做有趣的游戏。

Johansson说，这种制度导致的结果就是到最后谁也不关心游戏本身变得怎样，只关心是否按照进度计划做出来了，是否按时提交了版本，而且在此过程中没人累死。“最后我们终于把它装进了盒子里，把它摆到了货架上。我们完成任务了。至于盒子里的是什么对我来说已经不那么重要了。”

在上世纪90年代，Johansson也曾是瑞典游戏开发圈子里响当当的人物，后来与几个朋友合伙创办了03 Games。他们的第一款游戏叫做《The Outforce》，是一个“太空RTS”，风格类似于《横扫千军（Total Annihilation）》。Johansson还记得当时他们拿到了一个破解版的Microsoft Project，大家兴奋地说：“我们来做个时间计划吧！我们打印出进度表贴在墙上，我们对它很自豪。但是一周后我们就不得不把它撕掉了。那是我们第一次意识到做游戏真的很难。”

虽然存在挑战，《The Outforce》对于小公司来说已经很成功了。但是要继续做游戏，这家公司需要扩张。最简单的方式就是和其他公司合并。当时Starbreeze刚好也在寻找人才，两家公司碰头之后决定合并。他们在乌普萨拉开了个峰会之后就正式合并了。Johansson说：“他们擅长创作非常棒的画面，而我们有疯狂的创意……还有擅长技术的Magnus。”



□Machine Games楼梯口的标志。

第一个故事

Jens Matthies不是那种张扬豪放的游戏制作人，相反他的性格十分含蓄。他的谈吐优雅，总是含笑点头，让对方先说。但在这传统的北欧式含蓄之下，是疯狂的创意天赋。作为Machine Games的创意总监，在公司里流传着他的两个故事，这两个故事听起来互相矛盾，实际上它们都反应了Matthies两个不同的方面。第一个故事关于一个摩托艇，第二个故事关于硬币。

先来说说摩托艇的故事。Matthies的住所距离工作室两个路口的距离，工作室的选址是他定的，就是因为离他家比较近。工作室的室内装潢也是由他自己计划的，走廊和房间里的装修都精确按照他的意志执行。用他的话说，总体原则是要将窗户的面积以及空间利用效率最大化。而他之所以将办公室选在家附近，是因为他没有车。



这可能是他想要买一辆摩托艇的原因。

“几年前，我第一次度假的时候，看到有出租摩托艇……我心想，真想试一下摩托艇啊，去租一辆吧。然后我们就租了，真是太刺激了，那种加速的方式……我没有摩托艇驾照，更是从来没开过那玩意儿。它太TM快了。驾驶过程中，旁边还有一群海豚跃出来。”

“这次经历让我爽到头皮发麻，所以我心想，也许我该买辆摩托艇?”

Matthies购买摩托艇的计划有一个惟一的问题：购买摩托艇需要拖车，再将拖车挂在汽车上，而Matthies没有汽车，也没有车库。所以他就算买了摩托艇也没地方放。

Matthies做了一些考察。他可以搭乘公交车到艾科恩湾，位于马拉伦湖的一角，那里一直绵延到斯特哥尔摩南部。从那里可以买到摩托艇，然后一路开回到乌普萨拉，存放到当地的码头。

“如果我在斯特哥尔摩的店里买摩托艇，那里靠水，也许我可以说服他们把它拉到水上，我就可以沿水路开到乌普萨拉。我可以在码头

租个地方在夏季存放，冬天就开回去封存到冬季仓库里。这样不用车也能搞定了。”

Matthies 真的按此计划付诸实践了。只是后来他发现想去骑一下摩托艇还是很麻烦，所以后来他又再买了一辆。

这个故事即是关于 Matthies，也是关于 Jerk Gustafsson。

Gustafsson 是一名自学成才的关卡设计师，他也是一名砖匠。实际上，他主要是一名砖匠，关卡设计工作只是他的副业。

Gustafsson 与世界上的其他任何游戏设计师都不一样，他的童年时代从未有过游戏机或者电脑。他像打游击一样到处蹭游戏玩，不过他更喜欢的是体育和射击。他上到 9 年级之后就退学了，那时他开始赌球，在当地的曲棍球比赛中下注，还小赢了一笔钱。

赚到钱后，他的第一个想法是买一只鹦鹉。“我想看自己能否让它说话。”Gustafsson 说。“我只在电视上见到过会说话的鹦鹉。”

他的朋友说服他把那笔钱拿去买电脑，一套 90MHz 的奔腾计算机。朋友帮他开了电脑，他却不知道怎么关机。他向邻居的一名健身爱好者求助。

“这事儿我记得非常清楚，因为他的内衣里涂满了油。”Gustafsson 说。“他的块头非常大。他教我关电脑，他点击了一个写着 start 的按钮来关机？我感到非常困惑。”

当明白了电脑的基本用法之后，Gustafsson 开始对游戏产生兴趣。他购买了《雷神之锤》，很快就迷上了。然后他发现使用很容易能找到的程序就可以建造自己的关卡，几个月之后，电脑盲 Gustafsson 已成功转职为一名关卡设计师，买鹦鹉的事儿早抛到九霄云外了。

与 Matthies 一样，Gustafsson 在 Machine Games 扮演多种角色，这里的所有人都身兼数职。作为常务董事，他还处理发行事务，以及工作室的经营。他也是《德军总部》的执行制作人，本人也参与武器和关卡的设计。他想将游戏带回到 90 年代 FPS 的那种感觉，找回 90 年代奔腾电脑上的游戏乐趣。

“一些小细节，比如 100 满血值、100 满盔值，这些都是一开始就已经确立的方向。我至今认为那样玩很有趣……我相信我们找到了很好的平衡。90 年代的经典游戏是我最喜爱的类型。我们已经做到很接近于那个年代的游戏感觉，对此我很高兴。”Gustafsson 说。

如果说 Matthies 是 Machine Games 的创意灵魂，那么 Gustafsson 就是其大脑。他为工作室确立了基调，保留了 Matthies 的一些疯狂创意，又使其不至于狂野到失控。除了有一



小段时间 Matthies 在制作《暴力辛迪加》而 Gustafsson 在制作《星际传奇》续作外，两人已经并肩作战了 15 年。Matthies 负责故事方面，而 Gustafsson 负责游戏系统。两人在剧情与系统方面经常有争论，但总能妥善解决。Gustafsson 认为，在《The Darkness》这个项目上，剧情占了上风，但在游戏系统上存在明显的缺陷，Matthies 也承认了这一点。所以在《德军总部》这款新作上，他们终于弥补了遗憾。

第二个故事

当谈到第二个故事的时候，Matthies 叹了口气。他不想讲这个故事，这是一个让他感到尴尬的故事，当他说起来的时候，声音小到几乎听不见。

故事从 Machine Games 初创的黑暗时期以及被 ZeniMax 收购开始。

Machine Games 创办一年后陷入了崩溃边缘。资金已经用完了，Gustafsson 要搬到北方，那里有一座他父亲建造的房子，因为他在乌普萨拉已经穷到过不下去了。但他不知道该如何处理多年来收藏的硬币，那是他日常保存下来的零钱。他把这些硬币都保存在一个威士忌包装盒里。Gustafsson 准备搬到北方时，这个盒子里硬币都快装不下了。Gustafsson 和 Matthies 都不想把它带到银行换成大钞。一个是因为不好意思，他们两人都比较害羞，一想到拿着那么大把的硬币到银行，旁边人投射过来的异样目光会让他们想找地洞钻进去。

Gustafsson 都快抓狂了，所以 Matthies 最后决定帮他一把。他同意将威士忌包装盒里面的硬币都带到当地一家银行。他用塑料袋将硬币装起来，走到外面的时候，阳光之下，人群之中，Matthies 开始发慌了。他觉得路上所有人都在盯着他，他开始冒汗。他用力攥紧了塑料袋，一步一步艰难地向银行走去。

可是他竟然没有走到银行，中途就把硬币扔下了。那是在这座古老城市中世纪风格的鹅卵石路上，就在一座人车混行的老桥附近。Matthies 绊到了一块石头，袋子掉到了地上，包装盒就像被鞭炮炸到一样炸开了花，硬币如瀑布般从鹅卵石上滚落。这下在耳力所及范围内的所有人都瞅了过来，盯着那个掉了一大袋硬币的男人议论纷纷。那时 Matthies 真的恨不得钻进鹅卵石路的缝隙中。

硬币洒落地到处都是，汽车从上面碾过，



Matthies 慌乱得到处捡硬币，一些热心的路人也停下来帮忙。Matthies 让他们随便抓几把硬币作为答谢。最后他逃也似的地拎着硬币奔往银行。最后除去答谢路人的硬币，Matthies 总共在银行兑换了数千美元——这足够 Gustafsson 花好几个月了。

结果正是这几千美元的硬币帮助他度过了最困难的时期。几个月后，ZeniMax 到来，《德军总部》开发启动，Machine Games 获救了。

“我收到了 Jens 的短信，上面写道‘真尼玛牛逼！’”《德军总部 新秩序》剧本策划 Tommy Tordsson 说。这条短信来自 2012 年 4 月，游戏开发中途。Matthies 看到了“列车场景”以及 Tordsson 制作的新敌人 Frau Engel 之后，情不自禁给他发了这条短信。这段场景并没有过多的暴力渲染，却给人以强烈的紧张感。这种处理方式是 Matthies 最喜欢的。他说自己之所以学武术，是因为看了瑞典的一个电视节目，讲述两个人环游世界寻找新的武术技巧。

“我本来一直认为武术是最傻逼的运动，”Matthies 说。“当我看到那些人的时候感到很吃惊——他们一点儿也不自负、不盛气凌人，他们甚至会睡在同一间客房的床上。他们并不是我所认为的典型武术——各种挑衅与姿势。他们太天才了，我发现自己真的着迷了。”

后来 Matthies 学习了巴西柔术，认为那是世界上最难的运动之一。他下决心要掌握这门武术。“你要完全靠自己，如果败了，将会败得很惨，而如果成功了，那将会是最美妙的成功。它是体育精神最纯净形态的集中表现。”Matthies 说。

也许对于整个 Machine Games 来说，创造游戏就跟柔术一样，如果失败，他们将一无所有，而如果成功，那将是最美妙的成功。

DESTINY



从载誉满身的《光环》系列"开发商到今天动视旗下的拳头工作室，Bungie走过了一段风云变幻的岁月。恐怕在玩家圈子中很少有人知道，当这家公司因为规模扩张而从芝加哥搬往华盛顿时，一大批老员工因为不愿意离开家乡而永远地脱离了这家闻名业界的开发商，所以在美国的首都重新落户的Bungie已经在彼时脱胎换骨，那个创造了《光环》的工作室过往的辉煌岁月正在渐行渐远，他们逐渐成为了一家有着崭新追求的开发商，而将帮助他们建立在跨平台领域新威望的作品，就是《宿命》！

文 稀饭

美编 心の永恒

宿命	Activision	主视角射击
PS3 Destiny		美版
2014年9月9日	人数未定	对应年龄：未定
售价未定		



背景

在距离现今700年后，地球早已面目全非，生灵涂炭，惟有最后的一座城市伫立在人类的故乡之上。一个巨大的神秘外星球体悬挂在城市上空，守护着这人类最后的希望火种。人们称其为"旅行者"(Traveller)，而依靠着它所赋予的技术战斗在人类对抗入侵势力最前线的人们，则被称为"守护者"(Guardians)。

在地球之外，整个太阳系中遍布了人类此前黄金岁月展开殖民时留下的遗迹，如今这里成为了窝藏着各种外星生物的凶险之地。守护者们需要齐心协力击退这些来犯的入侵者，并守护地球的最后一寸疆土，而作为玩家的你，就是他们当中的一员！



守护者

正如前文所说，守护者就是玩家在游戏中的化身，所以在正式开始游戏之前，玩家们需要自定义一个符合自己心目中形象的守护者。需要玩家设定的项目包括种族(Race)、职业(Class)、护甲(Armour)和武器(Weapons)，将每一个项目中的元素结合起来，就构成了玩家们自己独一无二的守护者。

●种族

目前《宿命》公布的种族选择有三个，他们各有不同的特点，和不同职业之间的配合度也不太一样，但既然本作提供了种族和职业之间的组合选择权，则意味着每一个种族和其能够选择的职业之间肯定都存在着特殊的化学作用，尝试不同种族和职业之间的组合在游戏中的表现也将会是本作的乐趣之一。下面将简单介绍一下三个种族。

1. 人类(Humans)：在地球上存在了几千年的种族，也是整体能力最平均的种族。

2. 觉醒者(Awoken)：神秘而美丽的种族，有着偏蓝色的皮肤和灵敏的身手。

3. 钢骨(Exo)：身体完全由机械构成的种族，所以有着很强的抗打击能力和力量。

●职业

不同的职业决定了守护者不同的作战方式，尽管本作的基本系统仍然是以第一人称射击为主，所以三个已公布的职业都拥有使用枪械射击的能力，但是不同职业之间的能力还是存在着巨大的差异，再加上种族带来的特点，不同职业之间的区分就变得更加明显，下面将简单介绍一下三个职业。


■三个职业的特点甚至体现到了他们的装扮上。





1. 猎人（Hunter）：擅长远距离射击的职业，也是隐蔽突击的高手，除了能够使用信号弹误导敌人，还可以让匕首充电来发动致命的近距离暗杀。

2. 泰坦（Titan）：肉盾型的近距离作战职业，身穿厚甲所以抗打击能力极高。泰坦能够发动近距离的大范围攻击，或制造出一个护盾保护队友。

3. 巫师（Warlock）：施法者型的职业，擅长制造惊人的伤害，不但能够释放爆炸范围和威力都惊人的虚空冲击波，还能够释放增益加强自己的战斗力。

●武器与护甲

比起种族和职业，武器和护甲在游戏中的作用要更直观一些。其中武器主要影响的是角色制造伤害的能力。因为本作的基本战斗系统是主视角射击，所以武器的类型也非常丰富，除了威力不一样外，它们的攻击方式也是千差万别，而且虽然前文提到过，不同职业有各自擅长的武器，但武器本身是不限职业的，泰坦也可以拿狙击枪，猎人和巫师想要用霰弹枪也完全不成问题。不过武器类型这么多，如果玩家还是只能拿一把那也太让人难以抉择了，所以本作中武器被分为三个大项，对应角色能够装备的三个武器槽，分别是主武器（Primary）、特殊武器（Special）和重武器（Heavy），玩家们可以在战斗中按照战况随时更换。

护甲在游戏中最主要的功能自然是负责提升角色的防御能力，护甲值越高，能够承受的伤害也就越高。不过护甲系统在本作中的设定倒也不至于就只有这么一个效果，实际上玩家扮演的守护者有足足五个护甲槽，其中四个对应的是身体上的四个护甲装备部位头、手、胸和脚，而第五个则是职业特殊护甲槽，对应的是每个职业特有的护甲元素，例如猎人是兜帽和斗篷而泰坦是勋章。四个基本护甲提供的是护甲值，第五个特殊物品提供的主要是外观上变化，同时基本护甲中比较稀有的类型也会隐藏着增益属性。护甲没有武器系统那么开放，部分护甲的确是通用的，但另外一部分则是职业专属的。


▲不同的自定义护甲和武器能够让角色的外貌发生极大的变化。

试玩体验

本作在E3之后立刻在PS4平台上展开了alpha测试，试玩的状况可以用群情踊跃来形容，所以在测试结束时，Bungie公布了一系列有趣的数据，在观看时雨于今年E3上的试玩体验报告之前，让我们来看看这些有趣的数据吧。

《宿命》alpha测试数据统计

项目	数据
主武器击杀	149,522,313次
副武器击杀	21,782,610次
重武器击杀	4,002,737次
特殊能力击杀	21,687,298次
据点夺取	6,850,773次
加入公共事件	667,966次
参加线上派对的守护者	不计其数



■alpha测试中的整备界面。


■游戏中的PVP对抗似乎还有改进的空间。


■E3现场玩家们试玩时的专注神情。

试玩实况

在本次E3上，索尼展出了《宿命》的试玩，同时在动视的展台也有封闭的展示区，下文中时雨我提到的试玩过程是在索尼试玩区的体验。

在试玩版当中，将会有8个玩家分成两个4人小队进行对抗。在游戏开始前，制作人会向试玩的玩家解释本作的概念和内容。当试玩正式开始时，在人物选择界面，玩家可以自由选择自己的能力倾向和特殊能力，在详细的游戏选单中，我还看到了本作具有复杂的能力成长树，要素繁多，相信在策略性上和耐玩度上绝对经得起推敲。

在本次试玩版中，展出的是游戏的抢点模式，两个小队需要抢占A、B、C三个点，当玩家靠近据点时画面上方会出现进度条，到100%之后就能将这个据点占为己有并且得到分数。与此同时，当目标据点已经被敌人占据的时候，玩家也可以用同样的方式让目标回归到中立状态之后再占领，因此在这个模式中，双方将围绕着据点进行争锋。

游戏的操作脱胎于"《光环》系列"，不论开枪手感还是载具设定都非常类似。同时人物本身有防护罩设定，在受到攻击时会先消耗防护罩的能力再扣除HP，这点也非常像《光环》的生命值设定。游戏中的最大亮点是玩家可以选择各种不同的必杀技，当玩家把必杀槽蓄满之后，按下对应的组合键即可发动。必杀技威力巨大，例如角色可以放出大范围的冲击波，一旦命中的话甚至能一次性秒杀多名敌人，相当好用。但是由于战斗中可以使用的机会极少，而且必杀槽累积缓慢，一般是留在关键时刻再使用。

整体而言，《宿命》的试玩Demo保持了Bungie游戏的一贯水准，但感觉上游戏节奏比较慢，没有一种紧张刺激的竞技感，希望在正式版中，游戏对战的激烈程度会有所上升。

《战争传奇 巴顿》是一款比较冷门的即时战略游戏，游戏素质尚可，场景、配乐都有点当年经典PC游戏《盟军敢死队》的影子，对于军迷来说喜闻乐见。游戏另一个吸引人的地方是奖杯难度不高，耗时也不长，而且是世间少有的多版本6白金神作，简直丧心病狂！熟练的话7到10小时可以拿下一个白金。但该游戏节奏偏慢，长时间游玩容易使人昏昏欲睡，且游戏地图较大，我方单位移动距离有限，往往一关打下来，耗时在半小时左右，途中无存档功能，一旦失误，就可能功亏一篑，导致整关重打的局面。最要命的还是游戏的评价系统，具体评价要求并不明朗，且不能用通关后选关的方式重打某关来获得高评价，如果通关后没有取得10关的最高评价，就只有重打一遍，多少有些反人类。当然，这对于重度奖杯迷来说，只见天空飘过五个字儿，"那都不是事儿"！

文 贞想 编 胜负师
美编 心の永恒

战争传奇 巴顿	Maximum Games	动作射击
PS3 Legends of War: Patton		美版
2012年11月6日	本地1人	对应年龄：13岁以上
售价为29.99美元		

奖杯总数	21	铜杯	6	银杯	6	金杯	8	白金	1

●白金路线

白金难度	4/10
白金所需时间	10小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金路线比较单纯，所以这里会着重分享一些实战心得。

1. 流程方面建议全程简单难度开始游戏，通关即可拿到绝大部分奖杯，期间要重点注意那3个容易错过的奖杯，其中在游戏最难的是Heroic Leader奖杯，要求全游戏21个任务中的10个任务取得最高评价Heroic Victories，因为游戏的评价标准并不明确，关卡中又无法中断存档，且还有选关模式无法取得评价的奇葩设定，导致这个奖杯的难度大大增加。建议每一关前都使用U盘备份存档，如果不是最高评价就拷回存档重打一关。虽然麻烦，但也比重打一遍流程要好不少吧！

2. 游戏中最好用的兵种是狙击手，其次是火箭炮兵，后者主要是在没有坦克的关卡肩负消灭敌方载具的任务，如果可以使用坦克的关卡，基本就可以忽略了，因为走得实在是太慢了。所以除潜入关卡外所有关卡的万能配置均是：狙击手＋火箭炮＋坦克，其余兵种请无视。潜入关卡全配狙击手即可。

3. 游戏的瞄准不是自动的，有一定运气成分，下蹲和站立对命中率无明显影响，但距离对命中影响较大，一般来说在我方瞄准后的绿色范围内的命中率要高于绿色范围外，但绿色范围内也不是百发百中，所以瞄准时尽量把准心停留在敌人上半身，这样命中要高很多，当然这仅限于狙击手，其他兵种的机枪，步枪，或者手枪，感觉命中挺低的，这也是不推荐其他兵种的原因。火箭炮手打小兵很难造成伤害，但对于载具，只要在地图中有显示的载具，在无遮挡的情况下均能命中，同样也要秒上半部，且伤害不会减少。

4. 游戏的地图需要自己探索，敌人均不会显示在地图上，游戏无法中断存档，相当于无法悔棋，故移动时不要太快，以免走到敌人攻击范围内又打不着敌人，那就晕菜了，所以有条件还是用坦克开道。下面会对每个奖杯进行解释。





 **Legend of War**  白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

 **New recruit!**  铜杯

取得条件：完成教学部分

 **First blood!**  铜杯

取得条件：完成第一个任务（仅限战役模式）

奖杯说明：剧情奖杯，不会错过。注意游戏所有剧情奖杯均需要在战役模式取得，选关无效。

 **Specialist Infantry**  铜杯

取得条件：购买一个火箭炮单位

奖杯说明：游戏第二个任务解锁的单位，8000 元一个，由于是游戏中比较好用的单位，故购买是必然的。

 **Retrained!**  铜杯

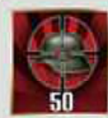
取得条件：对任意单位进行一次升级

奖杯说明：在任务前准备画面，选取要升级的单位，按 x 键，然后按口键进行升级即可，游戏中升级意义不大，推荐对坦克进行一次升级就足够通关了。

 **Armored support**  铜杯

取得条件：购买一架坦克单位

奖杯说明：坦克不是每个关卡都可以使用，但可以使用坦克的关卡，配置一台坦克，难度大大降低，推荐买第一架最先解锁的 M24 Chafee，10000 元，再升级一次就可以用到通关了。

 **Destroyer!**  铜杯

取得条件：杀死 50 个德国人

奖杯说明：游戏中敌人不少，可自然获得的奖杯。

 **Battle Hardened Recruit**  银杯

取得条件：完成第一块地图的任务

奖杯说明：游戏一共 4 块地图，共 21 个任务，完成任务 1 至 5 即可解锁奖杯，属于剧情奖杯。

 **Skilled warrior**  银杯

取得条件：完成第二块地图的任务

奖杯说明：剧情奖杯，完成任务 6 至 10 即可解锁。

 **Assassin!**  银杯

取得条件：用匕首杀死 15 个德国人

奖杯说明：游戏中只有特种兵单位 Commando 可以使用匕首，但个人觉得此单位并不好用，且 20000 元一个，极不划算，故建议流程中不用特意完成该奖杯，通关后选关模式补完即可，选关模式开始可以任意选择兵种，全选特种兵反复任务 1 和 2 即可。

 **Heroic**  银杯

取得条件：任意 5 个关卡取得最高评价 Heroic Victories

奖杯说明：详见奖杯 Heroic Leader。

 **Their worst nightmare!**  银杯

取得条件：杀死 100 个德国人

奖杯说明：同样属于自然取得的奖杯

 **Air Support**  银杯

取得条件：购买一个飞行单位

奖杯说明：个人觉得飞行单位实战中没什么用，就花 15000 买一架飞机，解奖杯就好。

 **Inspirational General**  金杯

取得条件：将任意一项将军技能升级到满级

奖杯说明：将军技能一共 6 项，任务准备画面选择，每项 10 级，每个任务结束会根据你的过关评价给予 1 至 4 点不等的技能点，靠技能点升级技能，只要 10 点学会其中一项技能即可解锁奖杯，下面是 6 项技能，推荐学习第二项，可大大提高我方单位的生存能力。

Offensive Capabilities：增加对敌方单位的伤害，因为是简单难度游戏，基本对敌人是一击死，故意义不大，而且学习了敌人也会相应增加攻击力，故不推荐升级。

Defensive Capabilities：增加我方单位的血量，属于最实用的技能，优先学习。

Tactical Capabilities：增加攻击次数，也就是每个单位 1 回合可以打 2 枪，坦克可以打 3 炮或者扫射 4 次，大大增加杀敌效率，但 10 级以后敌我双方都会打 2 次，反而增加了我方死亡率，故学不学习就自行考虑了，个人建议最后一张地图的时候学习吧，反正都是坦克开路，双倍攻击比较效率。

Logistics：增加我方兵种的子弹，这个自然比较推荐，因为游戏不少潜入关卡，就是两三个单位行动，子弹打光很被动。

Charisma：增加每关结束取得的金钱量，个人觉得没什么意义

Experience：增加杀敌经验，因为升级意义不大，故此技能基本无用。

 **Full army!**  金杯

取得条件：完成 Third Army

奖杯说明：这个奖杯就是让你将任务准备画面中的 Third Army 一项填满，一共 24 个空格，最简单的办法就是花 24000 元买 24 个 1000 元的最初级步兵即可。

 **Combat veteran**  金杯

取得条件：完成第三块地图

奖杯说明：剧情奖杯，完成任务 11 至 15 即可。

 **War Hero**  金杯

取得条件：杀掉 200 个德国人

奖杯说明：游戏通关一次的杀敌数一般是 300 以上，所以该奖杯相当于白送。

 **Weapons Tech**  金杯

取得条件：解锁我方所有单位

奖杯说明：我方作战单位是随着剧情的发展逐步解锁，和评价无关，故通关前即可解锁全部单位，属于剧情奖杯。

 **Victory!**  金杯

取得条件：战役模式通关

 **Heroic Leader**  金杯

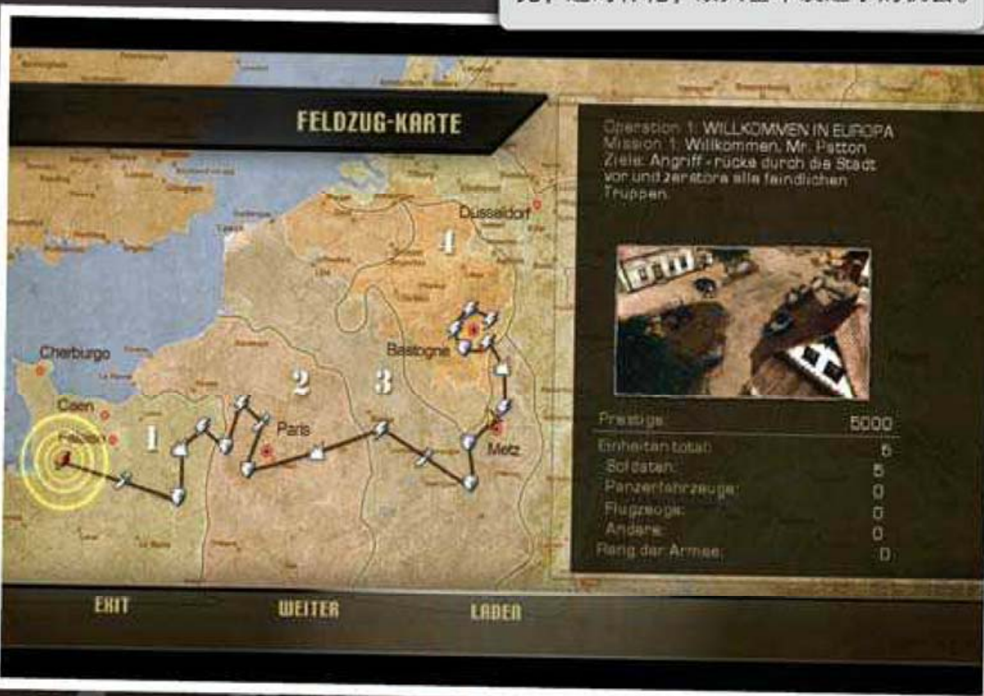
取得条件：任意 10 个关卡取得最高评价 Heroic Victories

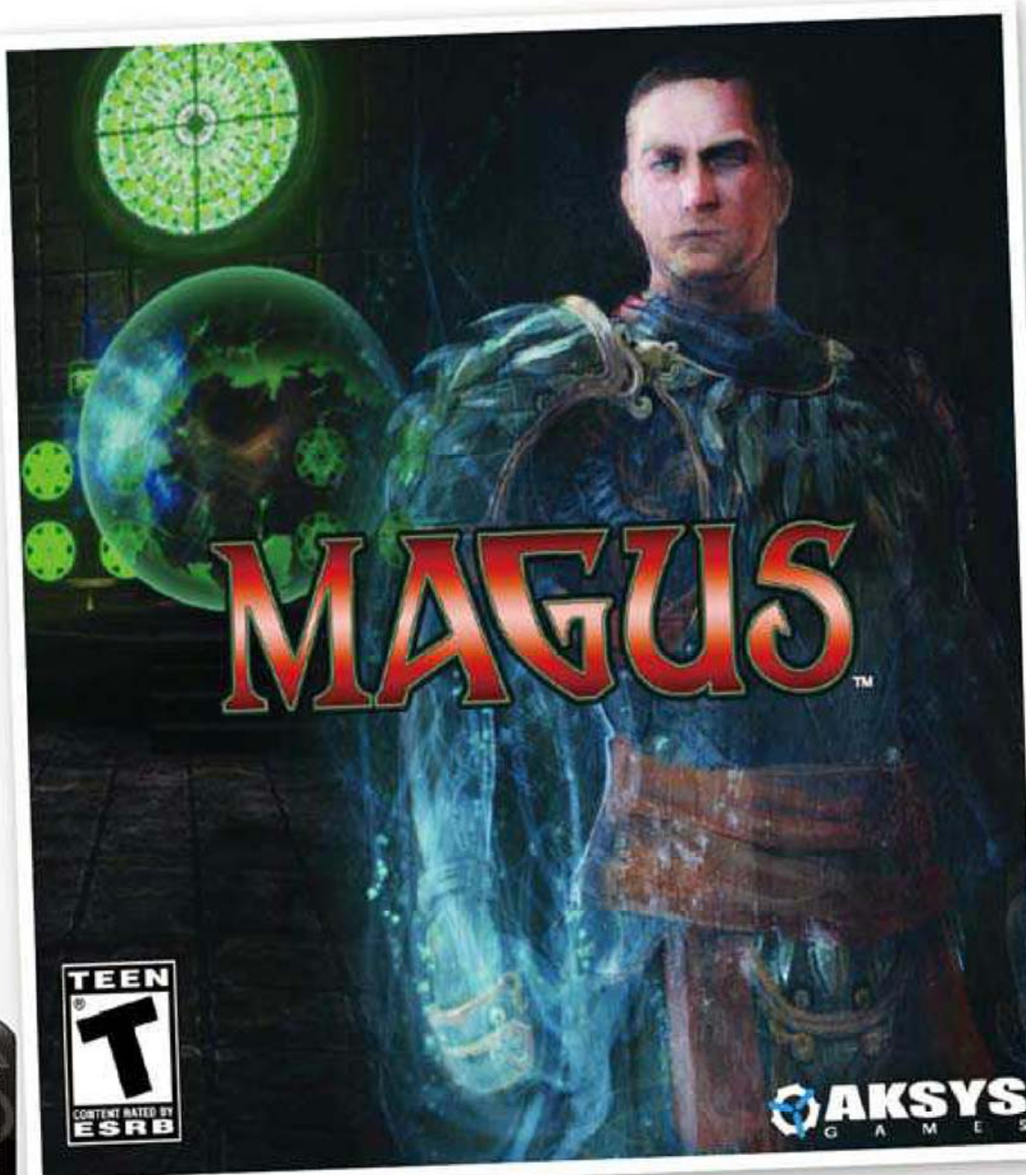
奖杯说明：因为只有在战役模式才能取得最高评价，故不能通过选关反复挑战，且评价系统并不明朗，故无法清楚判断自己在关卡中的表现如何。要取得这个奖杯只能做到每关一定不要死人，尽量在 20 回合内过关（尤其是防守任务，一定要主动出击全灭敌人，如果等到关卡规定的回合数，肯定无法最高评价），至于命中率和杀敌数，感觉影响不大，除了防守和全灭任务，其余关卡均不需要全灭敌人；当然最重要一点还是多备份。个人感觉除了前 3 关，所有潜入关卡和最后一关外的其他关卡要获得最高评价都不算太难，在备份的情况下多多尝试吧。

 **Supreme commander**  金杯

取得条件：最后一块地图全部关卡均在不死一人的情况下通过

奖杯说明：这个奖杯不算难，死人就重打，尽量坦克开路，最后一张图的坦克很耐打，配合双倍攻击，可以打 3 炮，或者扫射 5 次，狙击手 + 火炮病紧跟坦克，适时补枪，敌人基本没还手的机会。





这是一款比较冷门的游戏，以审美奇特的光头法师作为主角，融合的美式 RPG 的特点，但却是一款难度极低的射击游戏，可以让玩家尽享无限弹药的爽快感。制作团队是名不见经传的小型工作室黑塔，这里没有什么励志故事，因为他们不出所料地将 PS3 游戏做出了 PS2 时代中等偏低的水准，估计日后会成为 Aksys 发行游戏中的黑历史（其他发行作品包括《罪恶装备》、《苍翼默示录》、《胧村正》等）。不过，这应该是 2014 年最容易白金的美式游戏之一，且游戏过程居然还不那么令人生厌，难度也超级低，顶多忍受四五个小时就都过去了。对于奖杯迷来说堪称休闲作、调剂品，倒是可以一试。

法师	Aksys Games	动作射击
PS3 MAGUS		美版
2014年2月25日	本地1人	对应年龄：13岁以上
售价为49.99美元		

奖杯总数	37	铜杯	26	银杯	5	金杯	5	白金	1

●白金路线

白金难度	2/10
白金所需时间	5 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

1. 本作没有难度相关奖杯，全程选 EASY 难度即可。

2. 先正常将游戏通关。一开始有两关是线性的，进入基地后可以自由选择 4 个关卡，全部打完之后会出最后一关。通关后按照下文中的提示去刷杀敌数和道具，过程稍显枯燥，好在要花的时间不算多。

3. 特别注意！升级时取得的能力点数可以全部加在攻击力上，但是千万不要随便使用技能点数去学习魔法，请等到 30 级时手动存个档，然后分别把绿、蓝、红三种魔法技能升满，每升满一个技能树，拿到相应的奖杯后就读档升下一个。这是游戏中最有可能遗漏的奖杯，如果不注意的话，相当于要重新再打一遍，切记切记！

4. 推荐主动学习的魔法是蓝魔法最上面的加速魔法（习得条件是：5 级以上且进入基地），可以大幅节省赶路的时间。而没有用的装备就全部在基地内换成卷轴，使用卷轴可以增加基础能力值，加到一定程度后连 BOSS 也是秒杀，真的是简单到“没朋友”啊！

 **Perfection**  白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

 **Army of One**  铜杯

取得条件： Kinna 成为你的同伴

奖杯说明： 剧情奖杯，不会遗漏。以下剧情奖杯不再进行额外说明。

 **Let's Horse Around!**  铜杯

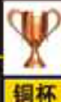
取得条件： 收服独角兽族首领

奖杯说明： 独角兽首领在矿山（Mines）关卡中收服，在基地里与他对话就能获得奖杯。在他那里能把多余的装备换卷轴来提升能力，所以推荐最先打矿山关卡。

 **A Titan-ic Accomplishment**  铜杯

取得条件： 收服巨人族首领

奖杯说明： 在沙漠（Desert）关卡可收服巨人族首领，也是在基地里与之对话一次才会跳奖杯。

 **I Feel...Drained...**  铜杯

取得条件： 从能源石上吸收魔力

奖杯说明： 几乎是剧情奖杯。三种颜色的能源石对应三个颜色的魔力值，靠近后按 × 键便可吸收。

 **ABRACADABRA!**  铜杯

取得条件： 第一次使用技能

奖杯说明： 习得技能后可以安放在□△○三个键上，使用时消耗对应颜色的魔力。推荐玩家到达基地后只学习一个蓝色的加速魔法，并升至 3 级，这样能节省很多走路的时间。其他技能点数均不使用，直到 30 级时再集中使用。

 **Tower of Power**  铜杯

取得条件： 进入神之塔

 **Dead...ARISE!**  铜杯

取得条件： 在基地内干掉红矿石前的骷髅

 **Artistic Merit**  铜杯

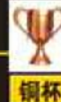
取得条件： 用道具制作成卷轴

奖杯说明： 与基地里的独角兽首领对话，然后把不需要的道具、装备给他，再按△键选择 YES，就能把多余的道具转化成卷轴，使用后可提升玩家的基础数值，是玩家提升战力最快最有效的方法。

 **Good Job, Harry Winston!**  铜杯

取得条件： 给装备镶嵌一颗宝石

奖杯说明： 装备图标上的小方格就是镶嵌槽，嵌入宝石后可以加强装备能力，但嵌入的宝石不能再拿下来。

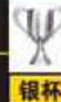
 **Thoroughly Rune-ed**  铜杯

取得条件： 第一次装备符文

奖杯说明： 游戏中期会从取得的道具中随机掉落符文，任意装备一个即可。

 **Awakening**  铜杯

取得条件： 等级升到 10 级

 **Insight**  银杯

取得条件： 等级升到 20 级







Wisdom



金杯

取得条件： 等级升到 30 级

奖杯说明： 游戏正常通关时应该在 29 级左右，但因为还要再刷一些累计数据，所以会轻松超过 30 级。另外，满级是 50 级。



Green with...ENVY?!



银杯

取得条件： 所有绿魔法技能升至满级



Blue Meanie



银杯

取得条件： 所有蓝魔法技能升至满级



Necromancer



银杯

取得条件： 所有红魔法技能升至满级

奖杯说明： 这三个奖杯就是白金路线里说的特别注意点！因为 50 级时获得的技能点不足以升满三棵技能树，而且 30 级时所有技能才会解锁。如果贸然用掉了技能点数，那补救方法只能是开新档重新再打一遍。正确的方法是学了加速魔法后其他魔法技能都无视，直到玩家升至 30 级，之后存档、升级、读档，分别获得这三个奖杯就再无后顾之忧了。



The Road to Wellville



铜杯

取得条件： 拾取 100 个体力回复药

奖杯说明： 体力回复药是一种红色的药瓶，只会在打碎瓶子、罐子、箱子时随机出现，掉率比较低，但是最初序章的掉率特别高。如果在刷完 500 个道具时还没刷够 100 个回复药，可以直接 NEW GAME 打序章，这个游戏部分累计数据在系统档里，所以用这个办法刷回复药是最快的。



Scavenger



金杯

取得条件： 拾取 500 个道具

奖杯说明： 通关时正常取得的道具袋子可能就 200 个上下，刷刷刷在所难免。有两种简单的刷法，一种是在海湾关卡打到有三个敌兵传送点的地方就不打传送点了，原地不停地刷小兵，但这个方法比较无聊，而且等玩家能力高了之后，还是会觉得敌兵刷新有点慢。还有个方法就是不停打最后一关，这个方法稍微有趣一些，不会觉得太枯燥，而且还可以同时刷回复药。



Insurgent



铜杯

取得条件： 干掉 100 个王国士兵

奖杯说明： 由于流程需要清版才能继续前进，因此正常打的话杀 100 个特定种类的士兵都接近于剧情奖杯，只有几种士兵需要选关再打一次，可在奖杯跳出后直接退回基地。



Monokeros Vastator



铜杯

取得条件： 干掉 100 个独角兽士兵



Heretical Barbarian

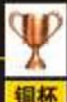


铜杯

取得条件： 干掉 100 个龙人士兵



Skeleton King



铜杯

取得条件： 干掉 100 个骷髅兵



I have become Death...AGAIN!



铜杯

取得条件： 干掉 100 个不死族士兵

奖杯说明： 不死族士兵在墓地后半段出现，一关数量不足 100，需要多打一次墓地关卡。



Attack on Titans



铜杯

取得条件： 干掉 100 个巨人族士兵

奖杯说明： 巨人族士兵出沙漠后半段出现，同样需要多打一次才能凑数够 100 个。



No Respecter of Persons



铜杯

取得条件： 干掉 100 个女战士



Obsidian Plague



银杯

取得条件： 干掉 100 个黑曜石守卫

奖杯说明： 黑曜石守卫出现在最后一关，打两遍数量便可超过 100。



Conqueror



金杯

取得条件： 干掉 1000 个敌人

奖杯说明： 随流程自然取得，不需要刻意去刷。



Vengeance is MINE, sayeth...me?!



铜杯

取得条件： 干掉净化者 Brooks



Zero Sum Escape



铜杯

取得条件： 干掉 Rivers 队长并完成地牢关卡



This Land is MY Land...!



铜杯

取得条件： 干掉 Tiel 将军并完成岛屿关卡



Abolitionist



铜杯

取得条件： 完成矿山（Mines）关卡



Defender of the Kingdom



铜杯

取得条件： 完成蔚蓝海湾（Azure Cove）关卡



Protector of the Kingdom



铜杯

取得条件： 完成沙漠（Desert）关卡



No Rest for the Wicked...or the Undead



铜杯

取得条件： 完成墓地（Burial Grounds）关卡



I am the King of the World



金杯

取得条件： 击败国王



The Queen is Dead



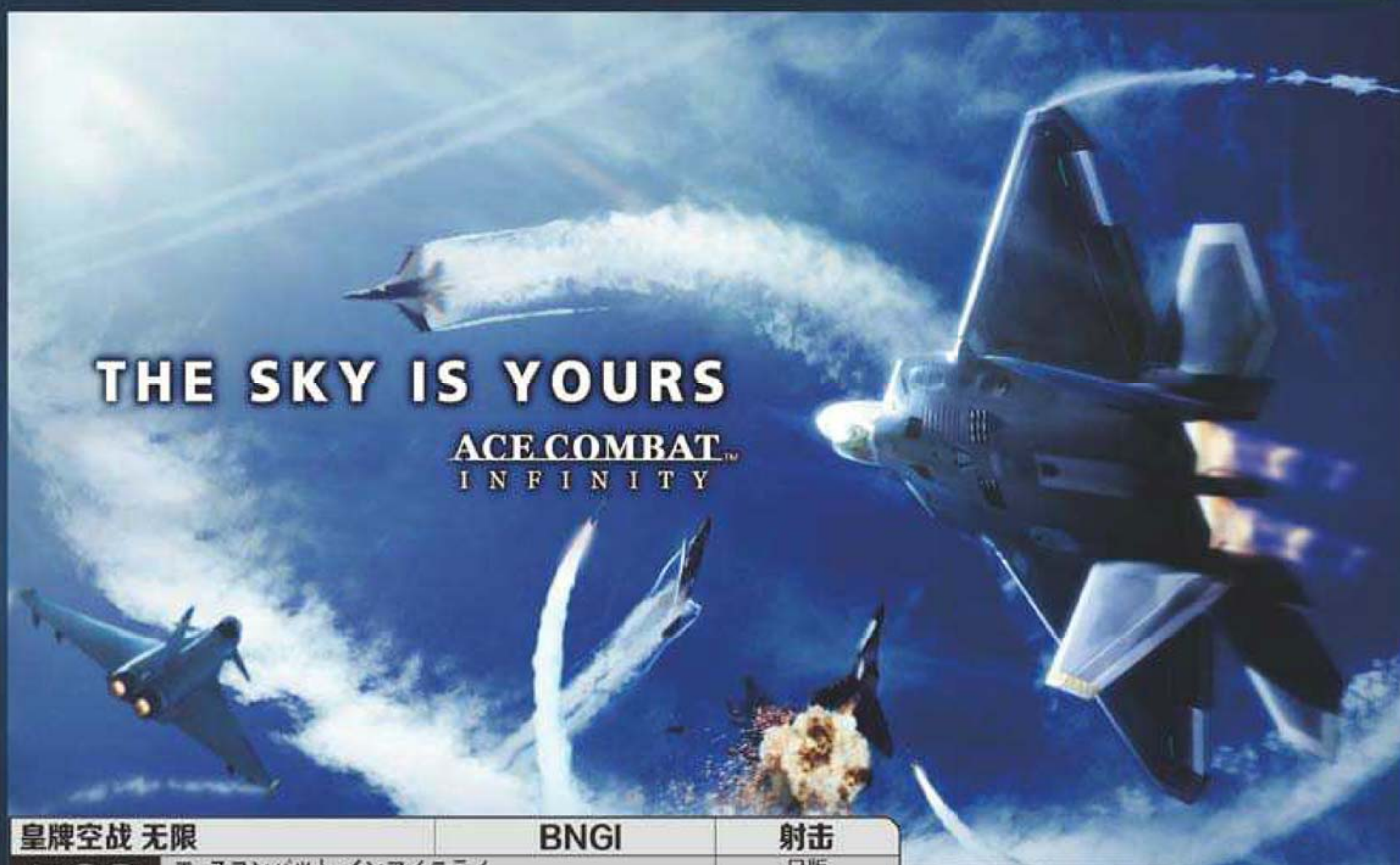
金杯

取得条件： 击败皇后

奖杯说明： 以上 9 个奖杯全部是剧情奖杯，正常通关便可取得。打皇后之前的选择全部选第一项，会将同伴杀死；全部选第二项，同伴可以存活，算是选项系统在游戏中惟一有存在感的地方，但对奖杯不会造成影响。







作为 BNGI 的 F2P 尝试，《皇牌空战 无限》取得了骄人的成绩。短短的时间内下载量就超过了三百万，在各个服的下载量都名列前茅。虽然是一款 F2P 游戏，但是本作的系统设计得相当完善，手感也不辱系列之名，最为关键的平衡性也有上佳的表现，因此建议不在意奖杯的玩家可以稍加尝试一下。本作已经在 PSN 上架，感兴趣的玩家可以在日服搜索“エ－スコンバット インフィニティ”或在美服、欧服或港服搜索“Ace Combat Infinity”进行下载。本次攻略主要侧重点为系统介绍，而由于官方目前尚未放出全部的故事关卡，因此本次攻略只能向各位读者介绍一下已有关卡了。

文 时雨 美编 anubis

皇牌空战 无限	BNGI	射击
PS3 エースコンバット インフィニティ		日版
2014年5月20日	在线1~8人	对应年龄：12岁以上
免费，部分道具收费		

战斗入门

ACE COMBAT INFINITY

战斗指南	
按键	作用
左摇杆	移动机体
右摇杆	移动视角
×键	发射机关炮
○键	发射导弹
□键	切换武器
△键	切换锁定的目标

按键	作用
R2键	右平移
L2键	左平移
R1键	加速（用力程度不同，加速程度不同）
L1键	减速
START键	显示菜单
SELECT键	切换雷达显示页面
R2键+L2键	机体回归水平操作

战斗技巧

·基本玩法：游戏的玩法基本延用了“《皇牌空战》系列”的操作方式，爽快感和拟真度都得到了平衡。但是取消了《皇牌空战 突击地平线》的追击系统。

·High-G 旋回：在战斗中按下 L1 键减速的同时对机体进行旋回操作可以进行急转弯，但是很容易让机体陷入失重状态。

·失重状态：在失重状态下飞机会失去控制，此时需要加速才能让飞机回归正常操作水平。

·雷达切换：在游戏中按下 SELECT 键可以进行雷达的切换，玩家一旦无法确定目标的时候可以切换到大地图的模式下找到敌人。

·回避导弹：一旦被敌人的导弹跟踪，画面上会出现注意的字样，并且会标志出该导弹的发射位置。回避导弹的话建议使用 High-G 旋回回避，或者朝着导弹的反方向摆脱导弹追击。



·有效射程：玩家配备的武器都有一定距离的射程，进入有效射程之后会有瞄准框表示。但随着玩家配备的武器不同，锁定框的范围也会有所差异。

·数据链接：在关卡开始一定时间后可以发动的附加效果，一旦僚机接近，雷达上会显示蓝色的线链接，就代表发动了链接效果。根据玩家的阶级不同，所获得的附加能力也有所差异。

·武器使用心得：玩家可以根据距离的不同灵活使用不同的武器进行战斗。武器分为机关炮、通常导弹和特殊武器三种。机关炮只能攻击固定的方向，攻击距离短，由于攻击速度快，威力也不错，因此是节约其它武器或其它武器在充填时的有利武器，也能对敌人进行牵制。但在攻击到一定程度会要求填充。通常导弹是最常使用的武器装备，射程比起特殊武器较短，对空对地都可以进行锁定，但在未强化的情况下威力比较有限，距离大概也只有 2000 米左右才会自动锁定，由于有一定的填充时间，因此在面对耐久值较高的敌人时，必须进行多次打击或多种武器配合打击。特殊武器有多种多样的武器可供选择，但需要注意每台机体可装备的特殊武器有所区别。当中既有可以一次性攻击多数敌人的武器、也有可以攻击远程敌人的武器。比起其他攻击手段来说，特殊武器的性能非常高，但是搭载的弹数非常有限，在战斗中多在关键时刻使用。

游戏模式介绍

ACE COMBAT INFINITY

游戏有两个最基本的游戏模式，分为体验故事魅力的生涯模式（キャンペ－ンモ－ド）和游戏的联网模式（オンライン协同战役）。

基本要素和课金要素

由于这是一款 F2P 游戏，因此在游戏内容上会有一些限制。主要限制因素如下：

·出击燃料：本作中导入了出击燃料的机制，玩家无论是参加生涯模式还是联网模式都需要消耗燃料。燃料分为支给出击燃料和储备出击燃料。支给出击燃料的最大值为 3，每 4 个小时会回复一次。在最大值的情况下则不会增加。储备出击燃料可以通过挑战课题或者课金购入。使用后对于机体的研究成果有一定程度的加成。

·クレジット：相当于游戏中的金钱，战斗机、搭载部件、特殊武装的购入以及解锁故事关卡都需要**クレジット**，通过玩家在游戏中的表现可以取得。

课金要素		
内容	效果	价格
出击储备燃料X1	增加出击次数	100日元
出击储备燃料X5	增加出击次数	500日元
出击储备燃料X10（+1）	增加出击次数	1000日元
出击储备燃料X30（+5）	增加出击次数	3000日元
出击储备燃料X50（+10）	增加出击次数	5000日元
エリ－ト佣兵契约X1	完成关卡后追加报酬数量，使用1次持续12个小时	100日元
エリ－ト佣兵契约X4	完成关卡后追加报酬数量，使用1次持续12个小时	380日元
プラント追加投资契约X1	完成关卡后增加机体研究投资奖励，使用1次持续12个小时	100日元
プラント追加投资契约X4	完成关卡后增加机体研究投资奖励，使用1次持续12个小时	380日元
机体セット增设キ－	增加机体默认配置，从4格增加到8格	200日元
机体セット增设キ－	增加机体默认配置，从8格增加到12格	200日元
机体セット增设キ－	增加机体默认配置，从12格增加到16格	200日元
机体セット增设キ－	增加机体默认配置，从16格增加到20格	200日元
エリ－トパック	限定徽章“ACES”、储备支给燃料X20、エリ－ト佣兵契约X4、プラント追加投资X4	2000日元
ル－キ－セット	限定徽章“Rookie”、储备支给燃料X5、エリ－ト佣兵契约X1、プラント追加投资X1	200日元
キャンペ－ン无制限出击チケット	生涯模式可以无限制出击而不消耗燃料，最多到以后配信的关卡8为止	2000日元



生涯模式

本作中的生涯模式类似于以往的故事模式，玩家可以通过关卡体验游戏中的各种剧情，在故事设定上融合以往作品的世界观，相信许多玩过系列作品的玩家会非常怀念。故事上设定为近现代，在遭受陨石攻击的灾厄之后，世界重组，各个国家都因为争夺资源陷入紧张的局势当中。在这种情况下，各国将主要的资金放在了重建当中，军事力量则依靠佣兵部队来补充。而玩家将扮演佣兵部队中的一员来见证这个世界的变革。

目前游戏中的关卡从“MISSION #1 Lost Butterfly 迷い蝶”到“MISSION #5 Far Eastern Front 极东战线”为止，而后续的关卡需要等待官方后续的升级文件而追加。在这个模式下，玩家可以使用自己升级的飞机和武器，即使没有也不必担心，每个关卡都会为玩家配备一台机体。

在没有购入“キャンペ－ン无制限出击チケット”的情况下，玩家每次参加生涯模式的关卡都必须消耗出击燃料，除了关卡1和关卡2之外，玩家要想参加后续的关卡还必须支付高昂的解锁费用。关卡3必须有200000的クレジット，关卡4必须有300000的クレジット，关卡5则需要400000的クレジット。由于游戏中可以取得的クレジット杯水车薪，因此如果是自己解锁的话是非常辛苦的。在此我们建议感兴趣的玩家不妨购入“キャンペ－ン无制限出击チケット”吧。购入后玩家在进行生涯模式不需要一切的燃料，同时关卡解锁和重新开始也不会消耗任何的燃料。但是需要注意的是这张票只能使用到关卡8。



S级关卡解析

MISSION #01 Lost Butterfly 迷い蝶

· 目标：敌人到达都市前将其全部击破
· 时间限制：20分钟

敌机情报	
第一波(1-1)	UAV(200) x2
第二波(1-2)	UAV(200) x1
第三波(1-3)	UAV(200) x1、UNKNOWN(600) x2
第四波(1-4)	UAV MQ-90(600) x3

完成报酬	
クレジット	200

S级报酬	
エンブレム	UAVキルマーク

S级攻略

作为游戏的最初关卡，难度并不高。要想取得S级评价，那么需要在3分钟内完成关卡。扣除掉对话等内容，实际上可完成时间在2分30秒之内，因此需要将出现的敌人迅速击坠才可以。本关敌人不强，因此到达锁定区域后迅速锁定敌人并攻击即可。第一波敌人出现后向东、第二波敌人出现后向北、第三波敌人出现之后向南、最后一波敌人出现之后向西南移动就能迅速锁定敌人。不过需要注意的是最后的UAV MQ-90(600)耐久度较高，需要多发导弹的攻击。

MISSION #02 Great Migration 渡り鸟

· 目标：将接近宇宙中心的未确认机击坠
· 时间限制：20分钟

敌机情报	
第一波(2-1)	IL-76(1000) x1、MIG-21(200) x3
第二波(2-2)	IL-76(1000) x2、MIG-21(250) x1、MIR-2000-5(300) x2
第三波(2-3)	MIG-21(250) x2、MIR-2000-5(300) x4

完成报酬	
クレジット	200

S级报酬	
エンブレム	南国大作战

S级攻略

本关主要是说明战术链接的关卡，因此使用战术链接具有不错的优势。在响起警报的时候需要迅速回避。本关要想达到S级评价，需要在5分钟之内将敌人全灭。在最开始还没进行交火的时候，可以先利用机关炮攻击敌人，等到开始作战时迅速将敌人击坠可以节省不少时间。在面对运输机的时候，至少需要两发导弹，玩家需要留心。如果可以带上远距离空战导弹的话难度会更低一些。第一波与第二波的敌人需要向西移动，在背后攻击即可。一旦被敌人锁定，那么可以急减速配合G旋回绕到敌人身后攻击。最后的几波敌人需要迅速加速到敌人身边后攻击。

MISSION #03 Rescue 闭ざされた大地

· 目标：击破地上设施以支援空中部队
· 时间限制：45分钟

敌机情报	
FUEL TANK	Mi-24
AA GUN	OUTPOST
SAM	BOAT
TANK	APC
GUN BOAT	TRUCK
	WATCH TOWER

完成报酬	
クレジット	400
称号	高度制限遵守

S级报酬	
エンブレム	谷底の生存者
称号	生存者

S级攻略

本关有两个部分，在第一个部分玩家需要破坏地上的监控设施，因此建议选择对地的武器比较妥当。在第二个部分玩家需要从炮击中逃脱，在高度2600以下的低空在溪谷当中飞行离开。要想取得S评价，玩家需要迅速将地上的目标击破，全力接近之后将敌人长距离的攻击手段摧毁，之后将TGT目标破坏。至于第二个部分，只要全力迅速逃开即可。由于本关难度较高，因此建议玩家多试几次以熟悉地形。





MISSION #04
Stonehenge
厄灾の纪念碑

· 目标：掩护地上部队，破坏ジャミング设施以及レ－ルガン本体
· 时间限制：30 分钟

敌机情报	
Stonehenge	SAM
JAMMER	PILLBOX
Su-27 Flanker	BUNKER
Mi-24	APC
AA Gun	TANK

完成报酬		S级报酬	
クレジット	600	エンブレム	スト－ンヘンジ
称号	空賊の意地	称号	スト－ンヘンジ・キラ－

S级攻略

要想取得 S 级评价，玩家需要得分 16900 以上的同时，剩余的显示时间为 22:30 以内，本关卡有两个阶段，在第一个阶段下，玩家需要攻击妨碍设施，因此为了迅速击破，建议使用特殊武器和普通导弹并用。同时为了尽可能赚取更多分数，除了 TGT 之外的敌人也要积极攻击。全部 TGT 敌人击破后，画面中央会出现新敌人，迅速前进并且击破。在这里要尽可能节省时间给第二个阶段，因此在没有攻击手段的时候，可以冒险使用机关炮迅速削弱敌人。在进入第二个阶段之后，如果第一个阶段有节省时间的话，取得 S 级的难度会低不少。不过整体而言，本关的难度还是很高，如果能达到 S 的话，您的操作技艺一定不错！

MISSION #05
Far Eastern Front
极东战线

· 目标：给予占据东京的恐怖分子们尽可能大的打击
· 时间限制：20 分钟

敌机情报	
MiG-21	BATTLE CRUISER
VLS	CORVERTTE
SHIP GUN	MiG-29
DESTROYER	UAV MQ-90L
AA GUN	CFA-44
AEGIS	SU-33
F-15C	ENGINE
	AAM

完成报酬		S级报酬	
クレジット	800	エンブレム	オ－バ－ライド 作战从军赏
称号	死神	称号	空賊エ－ス

S级攻略

由于本关需要打击空中和地面的对象，因此建议带上对空对地的全能战机，并且由于目标众多，因此建议搭载上填充速度加快的配件比较合适。在第一个部分，建议玩家多赚取分数，击破接近的飞机并且攻击近海的高得分目标，之后再攻击大地图左上的敌人，建议取得 17000 以上的分数以确保取得 S 级的评价。在第二部分，建议先使用机关炮攻击敌人到一发导弹能解决的程度，随后集中全力攻击敌人飞机，要小心从后方包抄的敌人，急减速加上 G 旋回是绕到敌人身后的好方法。到了第三程度则建议迅速将 TGT 目标击破，如果前方节省了时间并且得到了较高分数的话，在这个部分的难度会低一些。

联网模式

这是本作的核心模式，玩家可以和其他玩家一起组队的游戏模式。8 个人分成两组，每组 4 个人编成小队。房主可以自由选择参加人数，最少 4 人，最多 8 人，不足的人数由 NPC 代替。两个小组并不是敌对关系，而是竞争关系，两队的共同目标是尽可能多地击败敌人，让自己小队的分数总和高于竞争队伍。每个敌人的分数都会显示在画面的上方，玩家需要按照自己的能力选择敌人击破。一般而言，分数越高的敌设施，其危险性和耐久度会更高一些。分数等级分为 S、A、B、C、D、E 共六个阶段。在这个模式下，玩家取得的报酬会比起生涯模式高出不少，完成后也会有两个特别奖励可以取得。当玩家在完成这个模式后，有一定几率会出现紧急召集命令，完成紧急任务之后可以获得更高额的报酬。

联网模式的基本流程

基本情报确认

· 玩家分为 Alpha 队和 Bravo 队两个小队，每个小队由 4 人组成（不足的人数由 NPC 代替）。

· Alpha 队和 Bravo 队一起合力攻击敌人，按分数多少来决出胜负。在紧急任务下，两个小队的分数则共同计算。

· 地上和空中的敌人，以红色＞橘黄色＞黄色的标志，从高到低表示敌人的耐久度和分数。

出击准备

· 消费支给燃料或者储备燃料进房间，偶尔在官方活动中，玩家可以自由选择使用的燃料多少，使用的燃料越多，获得的奖励倍率则越高。最多使用 3 个，为通常报酬的 3.5 倍。在玩家断线的情况下，是不会扣除燃料的。

· 进入后自由进行对话、机体和武器的选择、调整机体等。



确认出击

· 确认出击的机体选择以及我方队伍的出击配置编队。

· 在可能的情况下，可以针对队伍其他机体的性能，以平衡小队为目标进行调整选择。

· 出击前屏幕上会有一些任务的概况，玩家可以对此进行参考。

战斗第一阶段

· 击破初期配置的全部敌人

· 由于每个关卡出现敌人都是一样的，因此熟悉的玩家可以按照固定的搭配出击。

· 在击败全部敌人或者开始后 2 分钟就会转移到战斗第二阶段去。



战斗第二阶段

· 根据每个关卡的不同，指令部会给出多种紧急命令，玩家必须按照更新的胜利目标进行游戏。

· 破坏全部的目标之后进入战斗第三阶段，如果无法将敌人击破的话会发生剧情，同样进入第三阶段。如果玩家可以完成第二阶段，某些关卡还能获得特别的分数奖励。

· 在关卡开始前选择特定的装备能有一定的优势。

战斗第三阶段

· 扫除剩余的敌人

· 更新的敌人根据关卡的不同有所差异，其中敌人军团的位置是随机确定的

· 由于事前无法得知敌人配置，因此玩家需要随机应变进行战斗。

· 如果玩家可以在战斗的第一至第三阶段将敌人全灭的话，那么达成评价 S 就不成问题。

通关报酬

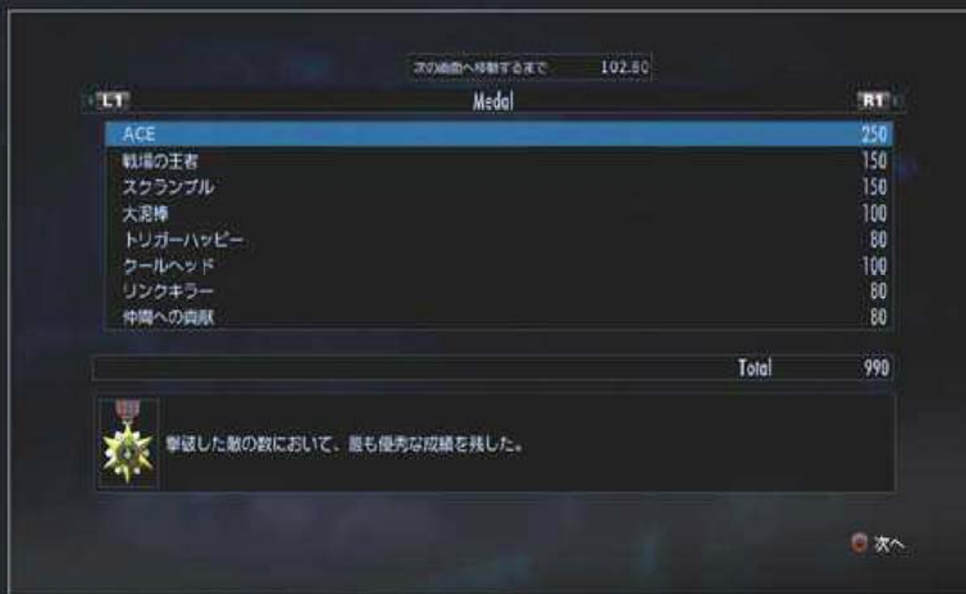
玩家通关后会根据玩家在关卡中的得分以及队伍的得分进行评价，最高评价为 S。具体评判标准如下：



评判类型	说明
等级报酬	队伍的得分报酬，小队取得的评价等级越高，获得的报酬越多
队伍胜利奖励	仅胜利小队可以取得，取得报酬与等级报酬相同
分数报酬	个人得分获得的报酬
行动评价报酬	根据玩家关卡内的表现计算，具体内容请参考下文
队伍连携报酬	与队伍中其他机体共同击坠的特别奖励
机体修理费	在关卡中被击坠会扣除一部分的奖励，使用紧急修理扣除的额度增加
エリ－ト佣兵契约报酬	使用“エリ－ト佣兵契约”后，通过关卡后特别加算。加算额度为收入的100%
クレジット转换	取得相同道具后会将道具转换为クレジット

行动评价奖励		
称号	クレジット	说明
ACE	250	根据击破的敌人数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
MOAB	80	利用爆弹系的武装攻击敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
アークバード	40	在全队中飞行的平均高度最高
アート・オブ・ウォー	80	紧急任务中将敌人全部击破
エアロマスター	40	在失重状态下飞行的时间最短
オーバークロック	150	根据利用数据链接所攻击的敌人计算，在全队中取得最优秀的成绩
オールグリーン	80	成功应对紧急任务
オールドスクール	150	利用机关炮攻击空中敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
カメレオン	20	使用目标切换的次数最多
カラミティ	20	从对手中抢到敌人致命一击的次数最多
ガンマスター	80	机关炮的命中率最高
クライモア	150	在其他机师击败敌人后继续攻击的次数最多
クールヘッド	80	利用导弹系的武装攻击敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
シャープシューター	40	不论使用的武器是哪种，命中率最高
スクランブル	150	紧急任务发生后第一个击破目标
スチームローラー	250	给予敌人最多的伤害
スピードスター	40	飞行中的平均速度在全队中最快
スペクトラ	80	不被击坠的情况下全队中飞行时间最长
ソロ・ウイング	40	濒死状态下飞行时间最长
チームワーク	150	在全队中与僚机共同击破的敌人数量在全队中最多
データリンクマスター	150	在数据链接的情况下飞行时间最长
トリガーハッピー	40	发射机关炮的数量在全队中最多
バウンティハンター	80	击破敌人的平均分数最高
バーベキュー	40	点燃引擎的时间最长
ファイアーワークス	40	在任一武器中发射的弹数最多
ファーストアタック	80	关卡开始后第一个击破敌人
フィニッシュブロー	150	发生紧急任务之后最后一个击破目标
ブラインドファイア	40	利用对空武器命中地上/海上的敌人
ブルズアイ	40	利用对地武器命中空中的敌人
ベイルアウトマスター	20	被击坠的次数在全队中最多
ラストアタック	80	关卡结束前最后一个击坠敌人
リンクキラー	40	利用数据链接击破敌人的次数在5次以上
ロングランナー	40	关卡中移动的距离最长

称号	クレジット	说明
ローリングサンダー	80	击破敌人的平均分数最低
ヴィンディケーター	150	利用机关炮攻击地上/海上敌人的数量计算，在全队中取得最优秀的成绩
仲間への贡献	40	利用数据链接帮助僚机5次以上
危险运转	40	在滑翔的状态下飞行的时间最长
合理主义者	40	在关卡中移动的距离最短
大泥棒	80	从对手小队中抢到敌人致命一击的次数最多
对地接近警报	40	飞行的平均高度最低
战场の王者	150	击破最多的地上/海上敌人
整备兵の味方	150	机体完全不受伤害的情况下完成关卡
模范的ウイングマン	150	在自己的数据链接帮助下，僚机攻击敌人的次数最多
机关炮信者	250	利用机关炮击坠最多的敌人
死に土产	40	发射的武器在击坠敌人之后继续攻击将敌人击坠
生存者	40	一机也没有击坠敌人的情况下结束关卡
空の王者	150	击坠最多的空中敌人
节制は美德	40	在全队中使用武器的次数最少



根据玩家在关卡中的表现，游戏会对玩家采取的行动进行特别的行动奖励。

特别奖励

在完成关卡后，除了クレジット之外，还会有一些特别的奖励。比如入手徽章、机体涂装和机体/部件研究经验等。具体内容如下：

・基本上会有2个特别的道具和1次特别的机体/部件研究加算机会。

・出击时使用储备燃料的话机体/部件研究的经验值会加成。

・使用プラント追加投资契约可以得到额外的计算。

紧急任务

紧急任务会在玩家完成关卡之后随机出现，当玩家清算完奖励之后，画面会出现紧急召集令，玩家可以进行一些以往没办法选择的高难度任务。在这种任务下多以打倒超大型母舰为目标，同时不分小队，8人需要齐心协力一起完成。这些关卡的难度都非常高，敌人的炮火非常密集，因此建议玩家要在回避敌人攻击的前提下找准机会攻击。由于母舰的航空高度都比较高，因此建议玩家在任务开始后就往高处飞比较合适。由于难度很高，因此如果玩家能够以较高的成绩通关的话，能得到大量的奖励。建议玩家尝试完成。





取得更多奖励的方法

・两队一起努力击败更多的敌人。

・在关卡中取得的分数要高过对方小队。

・尽量不要被击坠，同时按照上文的行动评价选择适合自己的达成，以增加取得的奖励数量。

・可以使用特别契约增加取得的奖励。

・尽量和小队成员一起行动，同时抓紧机会在对方小队给敌人致命一击的时候抢过功绩。

机体整备

ACE COMBAT INFINITY

在“ハンガ－”设置中，玩家可以对机体进行整备，其中包括“机体组合编辑”、“机体树”、“特殊武器”等项目，玩家还可以在这个项目中编辑简短的语句以便和其它玩家交流、设置前缀名、开始特别契约并购入道具等。

机体组合编辑

玩家可以在预设的格子中自由编辑出击的机体，在这个模式下，玩家可以编辑机体以及装备，以应对不同的关卡。玩家也可以在课金项目中购入增加格子的道具，以增加可以编辑的默认组合。

机体能力和部件装备

本作的机体分为三种，FIGHTER拥有较强的对空能力、MULTIROLE拥有均衡的对空和对地能力、ATTACKER拥有较强的对地攻击能力，玩家可以针对队友的机体能力选择更适合的机体与队友互补。机体的各项能力如下：

状态	说明
SPEED	表示机体的加速能力，数值越高机体的加速力越快
MOBILITY	表示机体的机动性，数值越高机体的操纵性越好
STABILITY	表示机体的稳定性，数值越高机体越稳定，失重时越容易恢复
AIR DAMAGE	表示机体的对空打击能力，数值越高打击能力越高
GROUND DAMAGE	表示机体的对地打击能力，数值越高打击能力越高
DEFENSE	表示机体的防御力，数值越高表示机体受到的伤害值越低

除了基本能力之外，每台机体还有部件可装备的容量，分为BODY、ARMS和MISC，玩家在为机体装备部件时，需要在机体可容纳的容量内才能够安装成功。



机体树

本作的核心要素，在这个模式下可以进行机体、武器和搭载配件的研究投入，只有当该项目的开发程度达到最高，才能够对该项目进行购买并且使用。需要注意的是，只有将项目购买了之后，项目相关线路上的其它项目才能够进行开发。比如玩家要想开发 F-14A，就必须将 F16C 开发完毕并且购买后才能推进 F-14A 的研究。需要注意的是，有一部分的研究项目必须玩家达到相应的阶级之后才可以开发。

要想推进项目的开发，玩家必须参加联网模式并且顺利通关才可以，通关后系统会随机提升 2~3 项可研究项目的开发程度。如果玩家使用的是储备出击燃料，那么开发程度会有一定量的奖励。玩家可以使用プラント追加投资契约来增加开发程度。玩家也可以在整备画面中使用道具提高开发程度。

R.0 R.1 R.2 R.3 R.4 R.5 R.6 R.7 R.8 R.9 R.10 R.11 R.12 R.13 R.14 R.15

R= 开发等级

R.0 R.1 R.2 R.3 R.4 R.5 R.6 R.7 R.8 R.9 R.10 R.11 R.12 R.13 R.14 R.15

特殊武器

特殊武器的升级必须通过机体树开发，同时由于机体的不同，玩家可以装备的特殊武器也有所差异。

武器名称	目标区域	效果	对空	对地	诱导	距离	范围	装填
HPAA	空	高威力	E+	F	D+	E+	F	B
HVAA	空	超高速	F+	F	C	C+	F	A
HCAA	空	高搭载	F+	F	D+	E	F	S
SAAM	空	精度高	E+	F	A+	C+	F	B+
QAAM	空	高诱导性能	E+	F	C+	E+	F	B+
4AAM	空	4目标多重锁定	E+	F	C	D	F	B
6AAM	空	6目标多重锁定	D+	F	C	C+	F	D
LAGM	地	长距离对地导弹	F	E	B+	C+	F+	B
LASM	舰	长距离对舰导弹	F	E	B+	C+	F+	B
4AGM	地	4目标多重锁定导弹	F	E+	B+	D	F	B
SOD	地	小型爆弹散落	F	E	B+	D+	E	B
UGB	地	无诱导投下型爆弹	F	E	F	F	E	B+
FAEB	地	燃料气化爆弹	F	E+	F	F	D+	B
SFFS	地	自己锻造小弹头爆弹	F	E+	F	F	C	B
GPB	地	诱导贯通爆弹	F	D	D	E	F+	C
MGP	他	追加机关炮	F	F	F	E	F	S+
RKTL	他	火箭筒	F	E	F	E	F+	A
ECM	他	电子攻击支援武装	F	F	F	F	F	D
ESM	他	电子支援武装	F	F	F	F	F	D
TLS	他	战术雷达系统	C+	S+	F	C+	F	E

挑战系统

ACE COMBAT INFINITY

玩家可以在主菜单的“チャレンジ”中找到挑战系统，这个系统下玩家可以接到各种各样的挑战系统，只要玩家达成系统给出的条件，就能够得到类似储备燃料、特别契约、クレジット等各种各样的奖励。对于不想花钱的玩家来说，通过挑战系统可以获得许多课金才能得到的奖励。挑战系统分为初级挑战(チュ－トリアル)、基本挑战(スタンダ－ド)、特别挑战(スペシャル)三种。初级挑战难度很低，因此可以轻易达成。一般只要对系统有所了解即可。基本挑战可以重复挑战，能够获得比较多的报酬奖励，比如在48小时内出击6次、6小时内累计获得30000分以上等。特别挑战的难度最高，会要求玩家入手较强的机体、完成某些特殊章节等，但相对而言其奖励也是最丰富的。玩家一次性只能挑战7个任务，因此建议选择自己能完成的部分完成。

奖杯相关

ACE COMBAT INFINITY

本作的奖杯难度非常高，不过由于这是一款免费游戏，因此倒是不难理解。在奖杯当中难度最高的当属“マネ－ゲ－ム”、“素晴らしきパイロット人生”和“日进月步の研究开发”这三个杯。为了达成这几个奖杯，玩家必须耗费大量的时间在游戏内，由于有出击次数的限制，因此如果不课金购入一些有利道具的话难度是非常高的。如果对于奖杯很在意的玩家，入坑要慎重。

奖杯总数	15	铜杯	13	银杯	1	金杯	1	白金	0

白金难度	8/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	15
最少通关数	0
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	必须联网游戏


无限の资质

铜杯
取得条件：联网协同战役中被选为MVP


采用通知

铜杯
取得条件：完成飞行训练


初仕事

铜杯
取得条件：参加关卡“迷い蝶”


永久战争の夜明け

铜杯
取得条件：参加关卡“极东战线”


急报

铜杯
取得条件：参加紧急任务


爱机と呼べる存在

铜杯
取得条件：将战斗机强化到等级5以上


转战、转战、また转战

铜杯
取得条件：参加全部5种类的联网协同战役关卡



マネ-ゲ-ム

铜杯
取得条件：获得的报酬总额到达10000000


カウント不能のキルマ-ク

铜杯
取得条件：击坠的航空机超过3000机


カウント不能の被害总额

铜杯
取得条件：击破的地上设施总数超过3000台


日进月步の研究开发

铜杯
取得条件：制造的机体、部件超过50种以上台


ル-キ-＋1

铜杯
取得条件：第一次提升阶层


将校クラブへようこそ

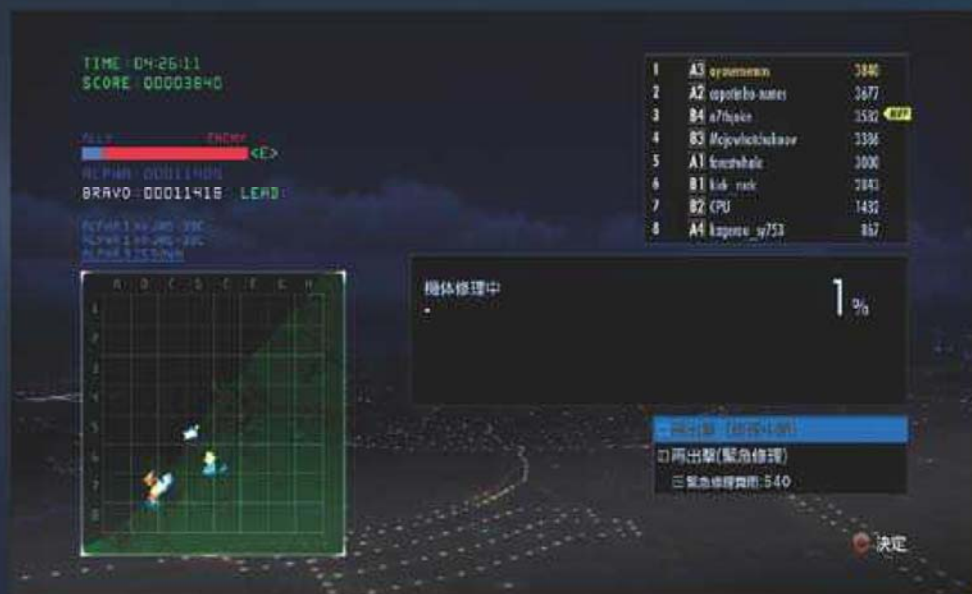
铜杯
取得条件：阶层提高到少尉


第一线の翼

银杯
取得条件：阶层提高到少佐


素晴らしきパイロット人生

金杯
取得条件：阶层提高到大佐



游戏的素质令人满意，多样化的武器和关卡变化不会让人心生厌烦，而且对网络情况的要求也不是太高，只要能顺利进入就基本能够流畅游玩，值得称赞。但毕竟本作还是一款F2P游戏，因此不课金的玩家可能在乐趣上会打一些折扣。推荐不怕开坑的玩家们尝试！



THE ART OF Wolfenstein® THE NEW ORDER™

| 德军总部 新秩序（通关时间:15小时左右 白金时间：20小时左右）

对于一些游戏年龄稍长的玩家来说，听到"《德军总部》系列"的名字时并不会感到陌生，作为正统的美式硬派风格作品，系列自从更换了工作室后，就奠定了属于自己的暴力标签。系列的最新作《德军总部 新秩序》也在不久前与广大玩家见面，游戏整体的素质颇为令人满意，没有辜负之前玩家们的期待。紧凑的剧情配合丰富的杀敌技巧无疑会令你时刻保持血脉喷张的紧张感，接下来就让我们一起走进那个战火硝烟的年代，切身体会那为了自由而反抗强权的勇敢者内心吧。

德军总部 新秩序		Bethesda	主视角射击
PS3	Wolfenstein:The New Order		美版
	2014年5月20日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为59.99美元		

文 乐小游

美编 心の永恒

系统简介

操作指南

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	转移视角
十字键←	开启左侧射击模式
十字键→	开启右侧射击模式
十字键↑	开启双手武器
十字键↓	打开地图
×	跳跃
□	场景互动 / 更换弹夹
△	切换武器
○	下蹲（冲刺之后按下为滑铲）
L1	进入掩体
R1	投掷手榴弹（长按为打开武器圆盘，配合右摇杆选择使用的武器）
L2	瞄准
R2	射击
L3	按下配合左摇杆奔跑
R3	近身格斗（远距离可以扔飞刀）
START	打开菜单
SELECT	开启日志

收集要素

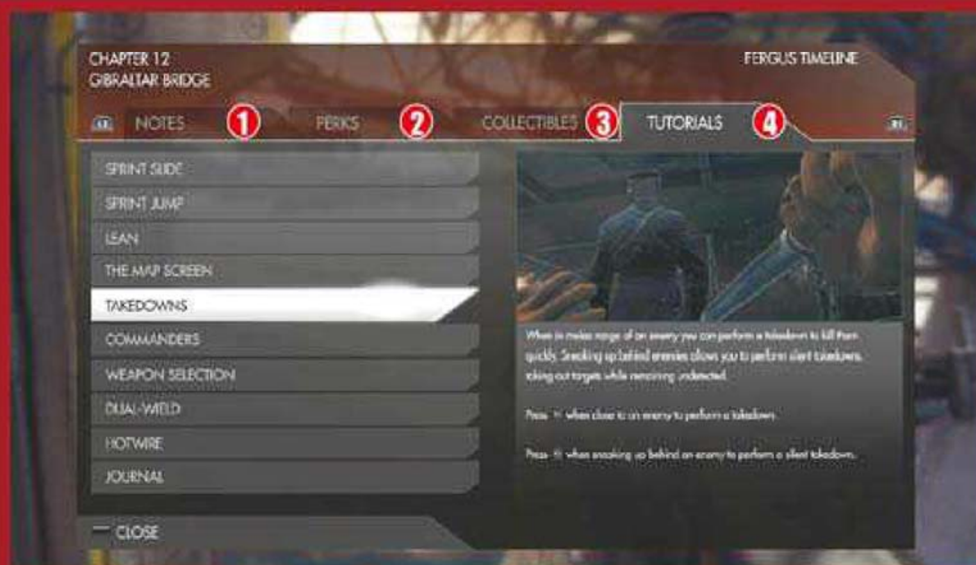
本作的收集要素种类繁多，大致可以分为密码文件、黄金物品、信函、艺术画和角色五类，部分关卡还将录音片段和体力升级道具作为收集选项中的内容。其中比较重要的当数密码文件、黄金物品、信函三类收集品。除了与奖杯息息相关外，这些收集品也是流程中比较容易遗漏的。其中完成全部密码文件收集后可以在主菜单的 Extras 选项内的 Enigma Codes 中输入对应的密码来开启新的游戏模式，让玩家体会极端严苛条件下的通关感受，有兴趣的玩家不妨挑战一下。艺术画和角色介绍都能随着流程的进行而取得，基本不需要刻意收集，同样不会影响白金的取得。每一关能够收集的物品都会在 COLLECTIBLES 选项中给出，已经拿到的收集品图标会变为绿色，部分收集需要完成特定的支线任务才能取得。这类任务完成起来比较简单，大致就是找到固定物品后和委托人对话后即可，错过的收集可以在标题菜单中通过选关来查缺补漏。



日志选项

打开日志之后里面从左到右依次记录了 NOTES、PERKS、COLLECTIBLES、TUTORIALS，内容分别如下：

① NOTES: 当前正在执行的任务。
② PERKS：技能解锁状况与对应完成条件。
③ COLLECTIBLES：本关所包含的收集要素。
④ TUTORIALS：关键词解说。



技能解锁除了能够完成游戏中相应的挑战外同时也和奖杯的取得有关，技能解锁同样分为四类：潜行、战术、突击、爆破。每一组技能达成的条件都会在 PERKS 一栏中详细给出，部分解锁需要达成一定的条件之后才能完成，具体的完成条件与方式会在流程之后的奖杯攻略中详细说明。

战斗系统

本作最主要的战斗模式就是潜行暗杀，敌人的移动方式都是固定的，所以高难度下暗杀前进势必是最好的选择。来到敌人附近后右上角会出现距离提示，被敌人发现后图标会变为红色，之后会出现大批援兵，将最后的长官杀死后才能解除警报，对操作有信心的玩家也可以藐视敌人碾压过关，注意及时补充弹药和血量，配合良好的射击手感这种进攻方式极为爽快。



体力设定

本作在血量设计上改变了传统的自动恢复系统，玩家的初始血量是 100，受到攻击后是以 20 为单位进行恢复的，比如当你的血槽被削减至 25 时，自动回血只能回复到 40 而不会继续上升，剩余的血量需要通过医药包补充，不过后期习得了吸血鬼（Vampire）技能之后能够增加回血量，达到血量上限后继续捡起医药包，多出的部分会变为临时血量，图标也会变为金色，一段时间后会降回原本的血量上限。血量的上限能够通过流程中的模型小人道具进行提升。血量的右边数值显示的是当前所拥有的剩余护甲量，补充护甲的道具丰富多样，上至随处可见的头盔，下至攻击敌方重型机器人后掉落的铁片，遭受攻击时护甲降至 0 后才会开始掉血，所以当找不到血包回血时多捡点护甲也是不错的保命手段。

友情的抉择

本作在第一章结束之后要选择牺牲一名队友来继续故事的主线，不同的选择会令游戏产生一些细微的变化：1. 选择令不同的队友存活会进入不同的秘密场所。2. 留住 Fergus 性命的话能够在之后的流程中收集提升体力上限的道具，每次增加 10 点生命值，反之能够取得提升护甲上限的道具，每次增加 5%。推荐选择 Fergus 的路线，提升生命值要比护甲更为实用。

TIPS 场景中的木箱打碎后能够找到补给品。

流程攻略

下面的描述是以FERGUS存活的路线为基础的，游戏除了部分解谜需要花点时间外，其余基本都是消灭出现的敌人才能继续前进，鉴于场景较为开阔且各种通路之间紧密连接，在对敌人的打法上并不固定。所以流程攻略会侧重于解谜和收集，部分章节开头会有简要的剧情解说，希望能够帮助玩家更好地体会本作的魅力。

第一章 死亡首领的实验 DEATHSHEAD'S COMPOUND

对于美国人来说，现在是一个关乎生死存亡的时刻，希特勒大军的铁蹄声响彻在世界的每个角落，德国人的野心就像他们的香肠与啤酒，简单直接却又贯彻人心。在他们眼里统治整个世界是顺理成章的事情，就在这样水深火热的时刻，美国派出了传奇战士B·J·布拉斯克维奇（B·J·Blazkowicz）。目的就是暗杀德军阵营中负责军事研究的关键人物，虽然这是一条难以逾越的鸿沟，但B·J等人对胜利的渴望与执着是不会改变的。

短暂的剧情过后，向左移动右摇杆，一旁的队友告诉我们需要修理坏掉的机舱装置，教学关卡开始，玩家可以借此机会熟悉本作的操作，对话后出门左转，角落的柜子里能够找到修理的工具。走进布满火焰的房间，



凶猛的热浪灼伤了主角，减少的血量不会造成生命威胁，向右走按下□键修理破裂的管子。修好之后走出房间，操控室的门已经被锁住不能回去，接下来进入右边打开的自动门，从楼梯下去看到数量众多装满物资的木箱，拿出小刀之后砍断捆绑在箱子上的带子，让木箱顺着平台滑落下去，注意如果先将内侧箱子砍断的话会因为靠外侧箱子的阻碍无法移动，最高难度下切断带子的速度要快，拖得太久会因为爆炸丢掉性命。全部清理后返回驾驶舱，等队友说完话后从操控台中间位置进入射击室，此处需要用机枪攻击空中的飞机，画面下方类似齿轮的图标显示的是玩家的剩余血量，坚持一段时间后进入强制

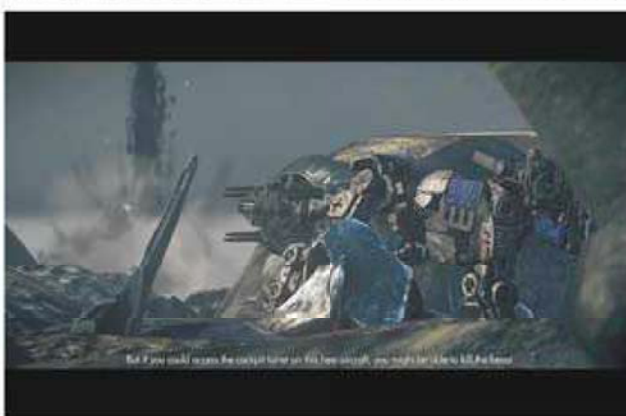


剧情，主角被飞来的子弹击倒，队友将其救醒后可以在左边地上捡到医药包。拉动右上方的把手，等到身后的舱门打开时，跟着队



友跳出舱外，这里要计算好跳跃的距离，越靠近对面飞机门口的位置越安全，伴随一声巨响，原本的飞机应声坠毁，被同伴拉起来之后完成对话。

进入驾驶舱，里面有个胆小的家伙扶着一旁的座椅吓得直哆嗦，将他拉起后赏两巴掌让他清醒一下。剧情过后主角飞机落入水中，来到驾驶舱之后拿起右边黄色的电话，然后用小刀将挡路的箱子打碎，里面可以捡到回血的医药包。前进几步遇到巨大的机器恐龙，不要硬来，按下L3奔跑冲刺后配合○键从下方的缺口滑铲出去。左边的角落可以找到医药包。进入水里后一直向前游，这里到处都是死去士兵的尸体，不要露出水面，否则会遭到射击，朝着黄色标记游去。爬上梯子后驾驶载具射击对面的机器恐龙，这里要快速解决防止其进入驾



驶舱将你一口吃掉，消灭之后起身前往队友身边触发剧情。终于拿到了第一把枪械武器，顺着道路中央的低洼处一直走，打开门后来到下层，跳下来的地方能够找到防弹衣。进入房间后捡起箱子中的手榴弹，扔向炮台位置的红色标记炸出一条血路，捡起架子周围的补给后根据提示趴下来对着门外敌人的双脚进行射击，





门开后立即开枪打死敌人。顺着小路一直走，附近能够找到不少弹药和血量的补给品，爬上楼梯进入房间，里面有两名敌人，解决掉从缺口出去，这里有多个岔路可以进入，不过最后都会通向同一个地方。半路会出现机器狗，这家伙的攻击速度很快，要速战速决。接下来首次接触本作的暗杀系统，蹲下后将武器换成小刀，靠近敌人按下R3完成暗杀，当然直接用枪进行暴力扫射也是可以的，选择以何种方式来进行游戏全凭各位玩家的喜好。房门打开后继续前进，一路上敌人不少，而且大多都是背对玩家的，可以多练习暗杀的身手。和大多的主视点射击游戏一样，本作的重型机枪台可以拆下来当成自己的武器，不过切换武器的同时就会被扔到地上。



看到紧闭的大门后需要找到炸弹，岔路右边的屋子里能够找到，返回大门位置安装炸弹炸开后进入，倒塌的大门右侧房间的二楼转角处找到第一个密码文件1，出来后向右前进要面对大批的敌人，进入右手边的小门可以绕到二楼开机枪敌人的身后，重机枪对面的房间内能够找到医药包，从机枪正下方一直往里走，左手边的通风口进去后能够来到停尸间，墙边的桌子上找到黄金徽章1。消灭敌人后从炮台后面的楼梯上去，一路杀过来可以看到巨大的炮台，爬上去对着远处的巨大机器人射击能够吸引它的注意力，但现阶段想要摧毁它是绝对不可能的。下来后去左边的场景，这里有两个门可以进入，靠右一点的房间墙壁上有三个开关，按照左、右、中的顺序拉下能够打开密室的门，桌面上能够拿到密码文件2。出来后从左边的门来到上层，前进几步在右手边闪着红光的房间床

TIPS 切割机升级后能够成为非常实用的武器。

铺上找到一封信函 1。到达第二处炮台的时候暗杀掉坐在上面的敌人，移动右摇杆将准星对准左边的障碍物，破坏后敌人出现，可以利用炮台的火力提前消灭掉。离开炮台进入右边的房间，墙边的箱子下方找到黄金酒杯 2，打开前方的铁门后突然出现的机器恐龙让主角惊出了一身冷汗，好在给力的队友及时出现给了机器恐龙一颗手榴弹大餐。

剧情过后先不要和队友汇合，直走进入机器恐龙出现的场景，在箱子上找到密码文件 3。拉起队友的手后玩家需要顺着绳子不停地往上爬，前进的过程中利用左摇杆可以左右移动来躲避窗户里出现的敌人，按下跳



跃键能够增加攀爬的距离。进入塔楼后从左侧角落的梯子爬到下层，沿着铁锁链爬下去，直接掉落的话会减少血量。下来后不要从脚边的缺口跳下，只会绕远。右拐进入狭长的小路，接下来需要了结敌方三位军官的性命，军官除了穿着以外几乎和普通士兵没有区别，按照流程路线来打自然能够全部解决。这里的敌人和机器狗都不少，往前走几步会看到一个餐厅，墙边的柜子上能够找到一个金杯 3。从餐厅出来后一直朝着光亮的位置前进，跳进地上的木板缺口，身后能够找到一个密码文件 4。从后方墙上的洞返回上层，这次要利用木板走过塌陷处，爬上右边的楼梯，来到油画的场景后，去右边角落的红色帷幕下面能够找到黄金剑 4。

搬动油画左边雕像的机关可以进入暗道，打开房门杀死正在打电话的军官后捡起密码文件 5。开门后直走暗杀巡逻的敌人，同时解决掉最后一名军官，从餐厅的窗户出去后下方的桥上会出现多名敌人，可以利用餐桌上的食物补充体力，接到队友的求助信号后需要前往庭院，进入右边的走廊，打碎一堆木桶右边的箱子后找到金



杯 5。进入明亮的庭院后发现这里早已打得不可开交，二话不说抄起身旁的机枪开战吧。将对面的敌人全部清理掉之后前往黄色目标点与队友们汇合，右边有缺口的墙壁处能够找到密码文件 6。利用队友扔下的铁棍来到上层。正当众人全部跳上对面平台时，地面的塌陷令大家来到了敌方的人体试验室，恶心的场面让身经百战的士兵们也感到强烈的胃酸刺激。接下来需要找到开门的钥匙，先打开右边的抽屉收集密码文件 7。左边的柜子里能够找到钥匙，此时房间布满了喷射火焰，快速打开大门后发现胆小的年轻人已经吓得瘫软在地上，跑过去抱起来冲出门口，动作慢的话会直接挂掉。本以为跳过一劫，队友却被地下突然钻出来的机器人捏碎了头颅。利用开阔的场景绕着攻击，敌人的攻击方式非常单一，保持较远的距离开枪，先朝着BOSS的头部进行射击，将面罩打碎后能大幅削弱敌人的防御力。虽然机



器人皮糙肉厚但也架不住几个人凶猛的火力，消灭后去门口触发剧情。门上的窗户突然出现一张熟悉而又邪恶的面孔，房间的机关同时开启，巨大的金属墙壁朝着众人迎面而来，醒来时所有人都被抓了起来，对话之后需要从两个队友中选择一个杀掉，此处的选择不会影响之后游戏的打法和收集等要素，只会改变游戏的时间背景，所以不需要纠结该救谁，不同的选择能够拿到对应的两个奖杯。敌人带着诡异的笑容离开后留下了一个机器人进行看守，这时活下来的队友会开挂般地跳起来扔给主角一根铁棍，走过去从背后给机器人致命一击（简直弱爆了）。快速跳上手术台对准喷火器按下R3破坏掉，注意不要和队友跳到同一个手术台上，完成后去窗户旁边队友会帮你打开手铐，然后利用电线打开窗户，移动左右两个摇杆令裸露在外面的金属部分触碰到一起就能点亮一个指示灯，一次性点亮三个之后从打开的窗户跳出去触发剧情，第一章结束。



●密码文件



▲密码文件1



▲密码文件2



▲密码文件3



▲密码文件4



▲密码文件5



▲密码文件6

TIPS 扔出的飞刀可以回收。

●密码文件


▲密码文件7

●信函


▲信函1

●黄金物品


■黄金徽章1


■黄金酒杯2


■金杯3


■黄金剑4


■金杯5

第二章 收留所 ASYLUM



爆炸瞬间玻璃的碎片划伤了主角的头颅，跌落到海里之后所有人都不见了踪影。主角被救助到一家收容所中，身心遭受巨大冲击的他成为了植物人，但在医生一家细心的照料下一天天康复起来。直到德军占领了收留所后这份难得的平静被无情打破，看到形势不对后拿起餐车上的小刀。粗暴的士兵用冰冷的枪械结束了医生夫妇的生命，并将善良的Anya带出门外。正当士兵准备杀死屋子里最后剩下的主角时，按下R3用餐刀杀死敌人。

接下来要救出Anya，推开门后有大量的敌人等着玩家，尽量暗杀解决，两侧的房间里有些医药包可以补给，来到右侧的楼梯后先不要下楼，前往上层在挡路的障碍物旁边能够找到密码文件8。下楼之后从右边的房子绕过去可以暗杀门边的敌人，继续沿着右边的房间走，来到一处破损的楼梯处，从缝隙位置射击门把手能够开启密室。进入楼梯下方的密室能够在角落的木箱上找到一封信函2。

来到控制室后先完成电线机关打开墙上的保险柜，里面有提升血量上限的道具，房间左边的架子上还能找到一件防弹衣，然后按下操控台的开关后门被打开，一大波德国士兵涌了进来，可以缩在操控室里打。不过要注意敌人会从左边的门口进入，打开大门后就不能回到房子里面了，所以尽量搜刮之后再继续前进。推开大门Anya正被敌人拖上车，英雄救美的时刻到了，左边的桌子上能够找到新武器电流手雷，同时新的敌人无人机出现。高难度下无人机的火力非常凶猛，要多利用掩体进行躲避，消灭全部敌人后先到汽车的前脸位置，在保险杠下方找到黄金车标6，然后再跑到Anya身边将其救下，本章结束。



●密码文件


■密码文件8

●黄金物品


■黄金车标6

●信函


■信函2

TIPS 被敌人发现后马上躲起来能够消除警戒（图标没有变红时）。

第三章 新的世界 A NEW WORLD

主角带着妹子一路飞车直奔她的爷爷奶奶家，同时俘虏了一名德国的军官，得知噩耗之后两位老人痛不欲生，双手不断的抽打也无法挽回逝去的亲人。经过一番交谈主角才得知战争已经结束，德国军队在美国本土引爆了原子弹。巨大的损失致使美国不得不宣布无条件投降，漫长的昏迷岁月里，恐怖的纳粹组织宣告了新世界的诞生。

剧情过后前往地下室进行审讯工作，先不要理会这个不知死活的家伙。墙壁的小桌子上能够找到金色怀表7，打开身后放着电锯的桌子下方抽屉，在里面拿到护目镜之后继续在同一个抽屉里拿到信函3。打开衣柜穿上围裙，同时能在里面找到提升血量上限的小人，最后拿起桌子上的电锯。这个看起来胆小怕



事的家伙嘴还挺硬，解决掉他后从老爷子的口中得知那些被俘虏的反抗部队全部被关押在柏林，杀人之后这个居住多年的房子难免会成为敌人的目标，所以一家人决定前往柏林救助那些处于水深火热的人们。

老爷子一枪将敌人的脑袋打烂之后从后备箱出来进入哨所，里面的敌人虽然不用杀光也能去铁闸位置触发剧情。不过由于之后还会回到此处战斗，同时可以完成部分收集，所以提前清理一些也未尝不可。先跳进左手边的大坑，顺着水泥管进去后在前方敞开的门右边能够找到密码文件9，拿到密码后进入左边的房门，顺路一直走来到上层。暗杀掉敌人后从左边绕到灯塔旁边的木屋位置，木屋的墙上插着一本密码文件10。木屋的另一边能够在角落的缝隙处捡到一枚金蛋8，注意身后的建筑物里会有敌人巡逻，尽量躲避进行收集。进入左边的房间后，爬楼梯来到二楼，墙边的桌子上有一本密码文件英11，顺手杀掉身后在窗边观望的军官，回到车上后驾驶车辆前进，遇到障碍物时进入左边的房子，里面有多个敌人。消灭后进入右手边的房间，角落的绳圈上面能够拿到密码文件12。来到电梯位置完成电线游戏后来到上层，过桥的时候注意要踩着旁边的木板过去，防止不幸掉落，解决掉突然出现的无人机后前面的桌子上放有一把带消音器的手枪，不要错过。爬下梯子后从升降梯下来的过程中会有敌人出现，打开地板上的天窗跳下去，到达下个场景后在左边的储物柜里能够找到密码文件13，进入右边的通风口能够绕到敌人身后进行暗杀，前往车库在破旧的老爷车里找到密码文件14。回到储物柜位置，从对面角落的梯子爬到上层，拉下电源开关进入左边的房间后上楼，一路消灭敌人后拉下门边的开



关后夺门而出。

左走和老爷子们汇合后需要清除这里的敌人，左右两边各有一个瞭望台，从右边的乱石后面走能够绕过中间敌人的视线。暗杀掉瞭望台的敌人后等中间的士兵背对玩家时下楼将其抹杀，将左前方屋内的长官暗杀后区域清除，注意尽量不要引起敌人的注意，在对方的基地大摇大摆地进攻可是会招来无数敌人的。回到老爷子的车之前先将左右两边的炮台拆下来放在触手可及的位置来应对接下来的BOSS战。拿起其中一架重机枪对着右边炮楼的墙壁射击后进入密室（靠近老爷子车辆的一侧），桌子上可以拿到黄金徽章9，进入地图左上角的房间，通讯器上面有一个密码文件15，上车后触发剧情。两个机器人同时出现不太好对付，利用刚才储备的重型机枪能对其进行强力打击，多利用两旁的石头作为掩体躲避攻击，机器人受到伤害后掉落的碎片能够作为护甲使用，手榴弹能在一段时间内限制机器人的行动，所以先扔手榴弹后用重型机枪进行攻击其后背的效果非常好，全部消灭后进入车子的后备箱离开此地。



●密码文件



▲密码文件9



▲密码文件10



▲密码文件11



▲密码文件12



▲密码文件13



▲密码文件14

TIPS 双手武器一支枪没有子弹时可以用另一支射击，避免因为换弹而遭到攻击。

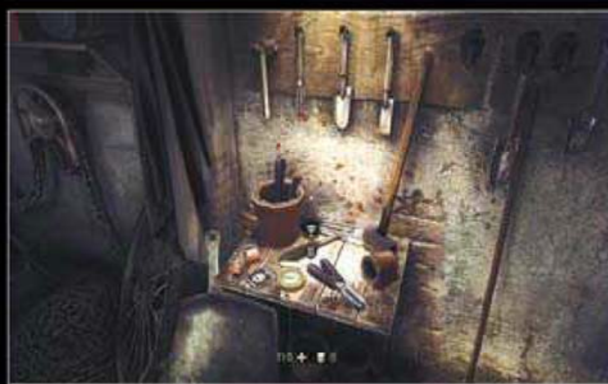
●密码文件


■密码文件15

●信函


■信函3

●黄金物品


▲金色怀表7


▲金蛋8


◀黄金徽章9

第四章 艾森沃德监狱 EISENWALD PRISON

画面一转，主角乘上了通往“罪恶”的列车，昏睡多年的他早已与整个社会脱节，眼前的咖啡机令他不知所措。踉踉跄跄的打完两杯咖啡之后放到老女人的桌子上，放下餐盘后坐着的两人心血来潮决定玩一个小游戏来测试主角是否为雅利安人。无论怎样选择在进行到第三轮的时候都会被这个老太婆用枪指向脑袋（直接选择枪的话立刻会死），剧情过后起身去车厢尽头找到Anya，走廊左侧的房间进去后在打开的衣柜里面找到黄金门把手10，一番缠绵之后画面转到了酒店的客房。出来后先从面前的墙壁来到隔壁的房间，在里面的圆形桌面上找到信件4。从阳台出来后滑下左边的管子，利用旁边的天窗跳进酒店的库房。房间左边转动的机器上能够找到电池，然后拿起桌子上的切割机，出门后利用切割机破坏铁网拿到里面的金盘子11。上楼之后左侧墙壁的充电装置能够补充切割机的电量，破坏两处铁网之后来到窗户前，先不要出去，破坏右边的铁网能够在纸箱附近找到黄金相框12。

打开窗户后利用冲刺跳到对面的屋顶上，从窗户跳进去，暗杀掉走廊里的敌人，右边房间里的黑板上能够拿到地图，黑板右边的柜子上可以拿到两本书，去黑板对面的柜子，将两本书放进打开的抽屉后进入密室，在桌上的箱子里拿到密码文件16。继续往里走，暗杀掉站在窗边抽烟的军官后在桌子上找到密码文件17，从窗户出来后沿着墙壁一直向左移动，直到看见军用车辆时跳下去触发剧情。混进监狱之后爬上面前的楼梯一直向左走，来到屋顶杀掉站在一旁看风景的士兵，用切割机将铁门的锁链弄断后下楼。这时需要潜入来躲避敌人和机枪的攻击，破坏下方铁网后进入能够绕过红外线探测器。敌人的移动线路都是固定的，蹲在一旁仔细观察过后再行动，来到上层进入墙边的管道，此时机器恐龙突然出现，快速转身利用滑铲来到障碍物的另一侧，切开脚下的铁门掉落到下层。切开墙边的铁网后继续下落，在角落的楼梯上能够找到密码文件18。前进后从左侧的通风口爬出去，正前方的敌人不用理会，直接从左边的梯子爬上去，再次进入通风口来到厕所，杀掉正在方便的敌人后出门后转，趴在地上的机器狗随手暗杀掉。右边房间的桌子上有一张地图，杀掉监控室椅子上的士兵后在箱子里找到密码文件19。





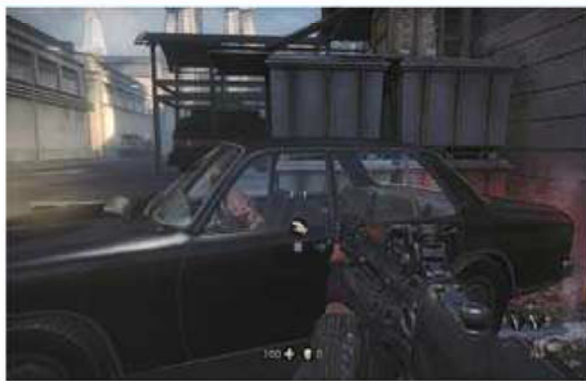
回到刚才有人睡觉的房间捡起挂在墙上的钥匙打开锁住的房门，从楼梯下去之后来到锅炉房，在第二层的墙角位置能够找到切割机的升级部件，按下十字键的右键后能够切换射击模式。下面的挖煤机虽然不会主动对你攻击，但是被铲到一样会挂掉，墙边的煤堆上能够找到很小的金色酒杯13。回到上层后走过细长的小路切开正前方的铁门，下一个场景会出现机器恐龙在下方对你大吼大叫，将尽头右边的两条铁链切断后继续前进。暗杀掉房间里面谈话的两个人，开启升降机来到上层，敲门后杀掉里面的士兵，然后用切割机将所有囚犯全部解救，跟最右边的人对话，熟悉的伙伴再次见面。敌人的子弹打破了叙旧的感人画面，站在桌子上切割头顶上方的铁链，



沿着通风口爬出去，暗杀敌人后收刮一下对面架子上的补给，同时能够拿到霰弹枪。开门后敌人都是背对你的，尽可能多暗杀几个，或者用霰弹枪秒杀，接下来需要逃离监狱。回到刚才跳进的控制室，按下黄色的开关后释放所有俘虏，大门关闭的一瞬间，机智的队友用垃圾桶挡在门口。出门之后一路碾压敌人前进，墙上的红外线装置可以用手上的机枪摧毁，看到机器恐龙后不要硬拼，钻进铁门后就能将它拒之门外。撬开大门后干掉趴在地上的士兵，新型的重机枪兵出现，高难度下不要和他正面交锋，榴弹加霰弹枪的组合对付他比较有效。将敌人全部消灭后从半开的铁门进去，敌人会从两旁不断出现，正前方的桌子上能够拿到密码文件20。顺着

TIPS 敌人的视力并不好，昏暗的场景下非常适合暗杀。

闪烁的灯光一直来到楼上，右边房间的柜子里能够找到一顶黄金帽子14，由于过道狭窄敌人可移动范围很小，用手榴弹解决比较奏效。上楼进入办公室后在闪着红光的桌子上找到密码文件21。突然开门的重型士兵同样可以赏他一枚手榴弹，出门后去解决掉右边的两名敌人，墙上的红外线机枪也不要放过，然后从左边跳下去进入轿车，接下来是驾驶关卡。向前猛开就行了，飞出窗户后巨大的冲击将车辆掀翻。切割下水道井盖之



后来到下面，前进几步护士妹子会来解救两个人，本章结束。

●信函



■信函4

●密码文件



▲密码文件16



▲密码文件17



▲密码文件18



▲密码文件19



▲密码文件20



▲密码文件21

●黄金物品



▲黄金门把手10



▲金盘子11



▲黄金相框12



▲金色酒杯13



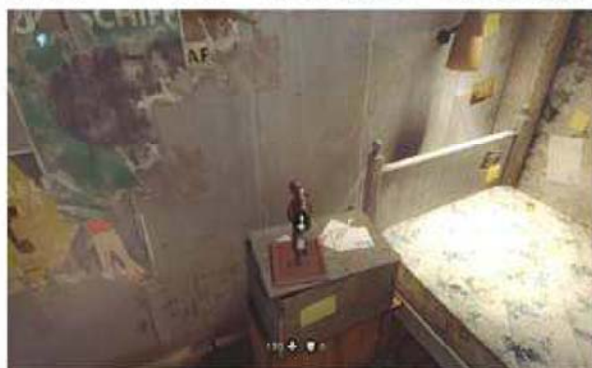
▲黄金帽子14

TIPS 在秘密基地的床上睡觉能够获得升级小人。

第五章 崭新家园 A NEW HOME

千钧一发之际，三人启动了轿车的引擎在敌人凶猛的火力下逃离监狱，在外漂泊的游子日夜思念的地方，残酷的战争下这种思念愈发强烈，这个让人魂牵梦绕的港湾就是——家。

剧情结束后跳进水里，向正前方游过去，切割挡路栏杆后进入水底闸门。离开水面后在门边与 Anya 对话后触发剧情，这里是反抗希特勒隐秘组织的地下总部，众多新角色出现。只有半个脑袋的大块头亮相之后小游还以为游戏出现了贴图错误而吓了一跳。前往上层，这里有无数的蜡烛插在中间，右边的房间墙壁明显能够打开，不过需要找到合适的工具。继续爬楼梯前进，墙边的箱子里能够找到小刀，拿起身后墙壁上的撬棍回到刚才的房间，那个长相丑陋的大家伙挡住墙壁不让主角进入。对话之后撬开墙上的木条拿出文件夹，再次前往上层，在角落里的床上睡一觉之后能够进入彩蛋，实际就是 1992 年出品的《德军总部》小游戏。不断消灭前方的敌人找到电梯之后即可完成，可以调剂一下紧张的心情。回到一楼之后进入轮椅女人出来的房间，撕下墙上的海报后一直往上走，在墙边的缺口处能够找到黄金花瓶 15。回到床上进入梦乡，醒来后桌上出现一个提升血量上限的小人，下楼将文档交给轮椅女后触发剧情。



●黄金物品


▲黄金花瓶15

第六章 伦敦诺蒂卡 LONDON NAUTICA

下车之后刚要前进，整个广场就被炸成一片废墟，沿着右边的墙壁走进光亮处，在尸体旁边能够拿到密码文件夹 22。回到倒塌的雕像处，利用一旁的碎石跳上雕像的底座能够找到黄金雕像铭牌 16。进入前面的几个洞口之后都会被机器恐龙吓回来，注意一定要往回跑不然很容易被咬死。路被堵死后前往右边亮着车灯的位置爬上去，一路躲避机器恐龙的追击后



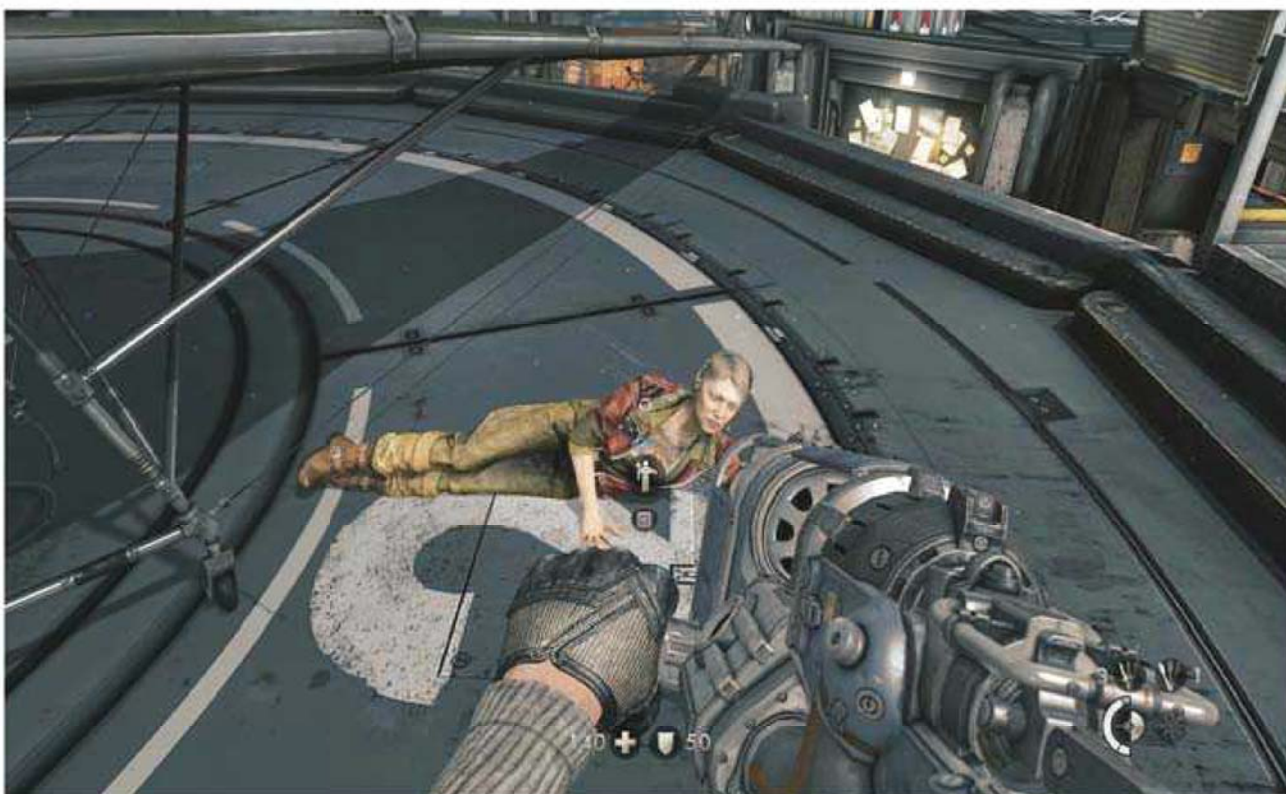
来到开阔的场景，左边步履蹒跚的敌人不要放过，直接上前补刀。前进一段距离后遇到巨型机器人，抄起家伙灭掉他，先不要跳下去，转身回到左侧喷火场景的角落处能够找到密码文件 23。进入大楼后左边的房间里能够找到密码文件 24，破解保险箱后里面有升级小人，此处的敌人配置是一个机器人外加多个杂兵，躲在场景一开始的石板后面射击能够避开大部分火力。消灭敌人后场景右边的橱窗里面能够拿到黄金水杯 17，楼上能够搜刮一些补给品还有一把狙击枪，从二楼的储物室爬进上方的通风口，尽头位置拿到黄金匕首 18。来到铁门位置按□键打开左边的开关，注意松手后大门是会自动关闭的。来到球型场景后前往最上层的控制室，操作台上能够找到密码文件 25。

拉下一旁的开关后从楼梯下来用切割机破坏卫星上方的金属锁链，利用卫星挡板来到对面，进入后向右走，将敌人清除之后破坏掉尽头的锁链进入洞口。前进几步跳到对面的平台抓起绳子向上爬，进入缺口位置右拐，打开小门后对着电梯的四个角射击，注意不要站在上



面否则会掉下去摔死。从通风口进入德军的实验室，在柜子上找到密码文件 26，白色的墙上能够拿到地图，踩到栏杆上对房檐位置的金属钩子射击，按下开关后激光炮台会将挡板切割出个洞，进去可以获得激光枪。拿到新武器的同时切割器也被扔掉了，真是喜新厌旧的人啊。新武器同样有两种射击方式，切换成激光模式后对着墙边的金属板进行切割。进去后向右走，看到电梯后先不要射击，从左边的梯子爬上去后破坏身后的金属板，在通风口的尽头位置找到黄金酒壶 19。出来后将碍事的电梯按照之前的打法射下去之后切割金属挡板，来到机场之后需要面对大量的敌人，南边的房间内除了能够找到升级激光枪的道具外还能在电箱后面找到密码文件 27。

参照地图，一共有四个停机坪，左下方停机坪下面的箱子上能够拿到密码文件 28。这几个收集都能够在战斗的过程中取得，高难度下为了保险起见还是躲在房间里全灭敌人后再出来收集也不晚。消灭掉第一波敌人之后，巨大的机器人破门而入，小游推荐的打法是利用直升机内部的重型机枪对其进行远距离攻击。当机器人在你对面的时候，利用两侧的重机枪进行攻击，最好先用手榴弹封锁其行动后再射击，机器人的攻击会令机枪暂时瘫痪，此时快速跑到另一边继续射击，几个回合下来机器人就倒下了。其次激光枪也是一种不错的攻击手段，利用场景中的装置不断进行充电相当于无限弹药，只是会稍微多花些时间。从巨型机器人进入的大门梯子爬上去，破坏金属挡板后来到左边的控制室，操作台上能够找到密码文件 29。按下操控台的按钮顶棚打开，队友们飞进来后前往轮椅女身边，抱起她坐上左边的直升飞机后触发剧情。



TIPS 场景之间的道路都是互通的，适合打游击战。

●密码文件


▲密码文件22


▲密码文件23


▲密码文件24


▲密码文件25


▲密码文件26


▲密码文件27


▲密码文件28


▲密码文件29

●黄金物品


▲黄金雕像铭牌16


▲到黄金水杯17


▲黄金匕首18


▲黄金酒壶19

第七章 谜团 A MYSTERY



众人驾驶数架直升机浩浩荡荡地返回了基地，剧情过后去身后的床上找到一封信函5，和Anya对话后获得新的任务。从下方的门口离开基地，前往提示点，想要取得工具需要先找到圆形锯子，去左边的木板位置，刚要拿起圆锯就掉进了下水道，这点儿也真够背的。向左走一段距离用激光枪的射击模式将门上方的红外线机枪破坏掉，从右边的缺口处进去，顺路一直往里走，这个阶段不会有敌人出现。看到下一个红外线机枪之后先去右边捡起武器升级装备，然后破坏机枪后切割铁链进入。右边会出现多台无人机，清理后来到流水处，从缺口位置跳向对面的圆形管道，穿过洞口后在对面楼梯的拐角处铁桶上找到黄金烟灰20。继续上楼，切断铁链后进入房间能够绕回一开始掉落的场景。继续刚才没能完成的工作后触发剧情，取得混凝土之后回到基地找Anya谈话，此时出现一个支线任务。

TIPS 技能解锁没有固定的顺序，建议先从潜行技能开始解锁。

进入基地的门口附近能够拿到一个玩具机器人，对话之后需要去档案室找一份文件，先去二楼进入少了一半脑袋的大块头房间，调查墙上的彩笔画之后进行玩具回收的支线任务。刚才的机器人是第一个，由于档案室大门紧闭，所以要去二楼房间找到之前活下来的队友。这家伙现在情绪很不稳定，一遍抱怨自己廉颇老矣的力不从心，一方面责怪当初为何主角没有选择牺牲自已而保住年轻人性命的决定，一番牢骚之后他把钥匙丢给主角将其赶出了房间。下楼后进入轮椅女的房间，这家伙正在锻炼身体，桌子上能够找到玩具电话，进入之前收集黄金饰品的海报后面的暗道。进去找到积木，最后用钥匙打开黄色的档案室大门后在右边的书架上找到玩具车，尽头位置是主线剧情需要的档案。先去二楼回到“大傻”Max 的房间完成玩具的支线任务，回到房间再睡一觉后床头柜上又会出现升级小人，最后和 Anya 对话后本章结束。



●信函


信函5

●黄金物品


黄金烟灰缸20

第八章 贝利卡营地 CAMP BELICA

混进敌方军营之后先用一旁的机器给自己贴一个“标签”，出门后按下机器的按钮，接下来需要搞些破坏。先向左右两边分别移动左摇杆，搅拌过后按钮的碎片掉落，捡起来扔到搅拌机里面再次搅拌就会爆炸，混乱发生后和右边的光头对话两人来了个偷天换日。进入 B4 区域后向前走来到左边的犯人宿舍，在左边的角落里找到正在医治病人的老人。剧情过后需要破坏监狱的安全保卫系统，正前方的入口可以进入监控室，先和右边树下的黑妹对话后开启支线任务。进入闸门后直走，尽头处的箱子上能够找到密码文件 30，推开大门后被敌人发现绑了起来，挨了几刀之后醒来时主角正被当作尸体进行焚烧，跳出来后放倒前面的人和狗，左边背对着玩家的敌



人也可以随手解决。先从身后的楼梯来到上层，经过天桥来到右边的医疗室，右边角落的货架上能够找到密码文件 31。即使被走廊内的敌人发现也不用担心，躲在墙后用小刀伺候他们即可，刚才插了主角几刀的军官也会出现，干掉他完成支线任务。经过走廊右拐后进入能够看到坐着一个死人的房间，在窗户旁边的货架上能够拿到密码文件 32，来到控制室后在右边的抽屉里找到密码文件 33。按下开关后解除安全系统，从打开的大门出去后和刚才树下的黑妹对话获得黄金匕首 21，前往集体宿舍和左边抱着病人的女囚犯对话后接到支线，回到刚才收集密码文件 31 的医疗室。拿起左边桌子上的药品带给她后完成支线，不过回来的时候她的男朋友已经去世了（这也太快了啊），对话后获得一封信函 6。朝着 B4 字样的大门走去，老人正靠在墙边略有所思，对话之后要去寻找电池。

进入 B4 的大门后绕到另一边来到 B6 区域，由于保安室没人，可以直接打开通往 B6 的大门。来到铺有蓝色布料的架子处，顺着木板一路来到最上层，推开阳台的门进入建筑物里面。先将左边房间里面的人和狗解决掉，窗边的抽屉里能够找到密码文件 34，右边房间的抽屉里能够找到密码条，移开对面墙上的壁画，打开保险柜找到黄金手枪 22 和几把飞刀。来到下层后有两名巡逻的敌人，顺着墙壁绕到其身后暗杀即可。在右边角落的铁柜里拿到密码文件 35，从右侧的楼梯下去后左边会出现三名敌人和一只狗，解决掉离玩家最近的一个后去右边的柜子上找到黄金头像 23，身后的手推车上能够直接找到密码文件 36。进入地下车库后有两名背对玩家的敌人，解决后在中间的柜子里找到密码文件 37，然后我们的真汉子主角会进行徒手破坏电源的壮举，又一次被抓了起来。千钧一发之际对方的装甲机器人成为了我们的伙伴，嚣张的老太婆终于无法开口说话了。

驾驶巨大的机器人后视野里的风景也变得格外美丽，机器人的操作方式和正常状态下基本没有区别，大威力的火炮攻击判定范围较大，不用刻意瞄准也能打到敌人。不过武器是有冷却时间的，不要因为子弹无限就随意浪费，重型士兵出现之后优先干掉，高难度下的攻击还是颇有威胁的，来到窗边后将老爷子送进安全位置，接下来要掩护囚犯们逃离监狱。平台上方会出现大量的敌人，同样先解决拿 RPG 的重型士兵，全部清理后从机器上下来，进入车库后先到左边的房间抽屉里找到黄金面具 24，再出去和老爷子汇合。



TIPS 满血状态下尽量不要浪费身旁的医药包，留着为后面的战斗补给效果更好。

●密码文件


▲密码文件30


▲密码文件31


▲密码文件32


▲密码文件33


▲密码文件34


▲密码文件35


▲密码文件36


▲密码文件37

●黄金物品


■黄金匕首21


■黄金手枪22


■黄金头像23


■黄金面具24

●信函

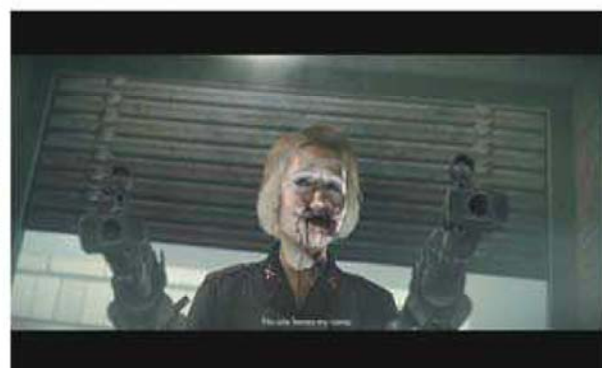

■信函6

第九章 新战术 NEW TACTICS

●信函


▲信函7

本该死掉的老太婆突然拿着双枪出现在众人面前，前面车辆的队友全部难逃一劫，逃回总部之后大家决定收拾心情进行下一步计划。先在身后的纸堆中找到一封信函7，进入之前找过文件的档案室，和门后的安妮对话后得知她的结婚戒指丢了，接下来需要完成找戒指的支线任务。直接前往三楼，在厕所的马桶旁边捡起戒指后还给安妮完成任务，得到黄金花瓶25。收集结束后开始进行找电焊瓶的主线任务，离开基地向左走一点，调查地面上散落的碎片。然后去最左边的飞机处与老战友对话，返回基地和坐在沙发上的队友交谈触发剧情。出来后跳到



下方切开金属挡板，拿到目标物品后需要找到回去的路。游到尽头位置后爬上右边的梯子，跳上对面的平台抬头射击上方的铁链会有梯子落下。上去之后沿路前进，从缺口处跳下来去左边角落按下开关，箱子里会出现两个重机枪兵，用激光枪射死一个后拿起重机枪解决另外一个。从正面的铁门出去，切开下方的金属挡板后透过铁丝网将门栓打开，一路返回基地，回去后先来到自己的床上睡一觉触发剧情，醒来后拿起柜子上的小人后来到一楼与老爷子对话，把信拿给Anya本章结束。



●黄金物品



▲黄金花瓶25

第十章 柏林地下墓穴 BERLIN CATACOMBS

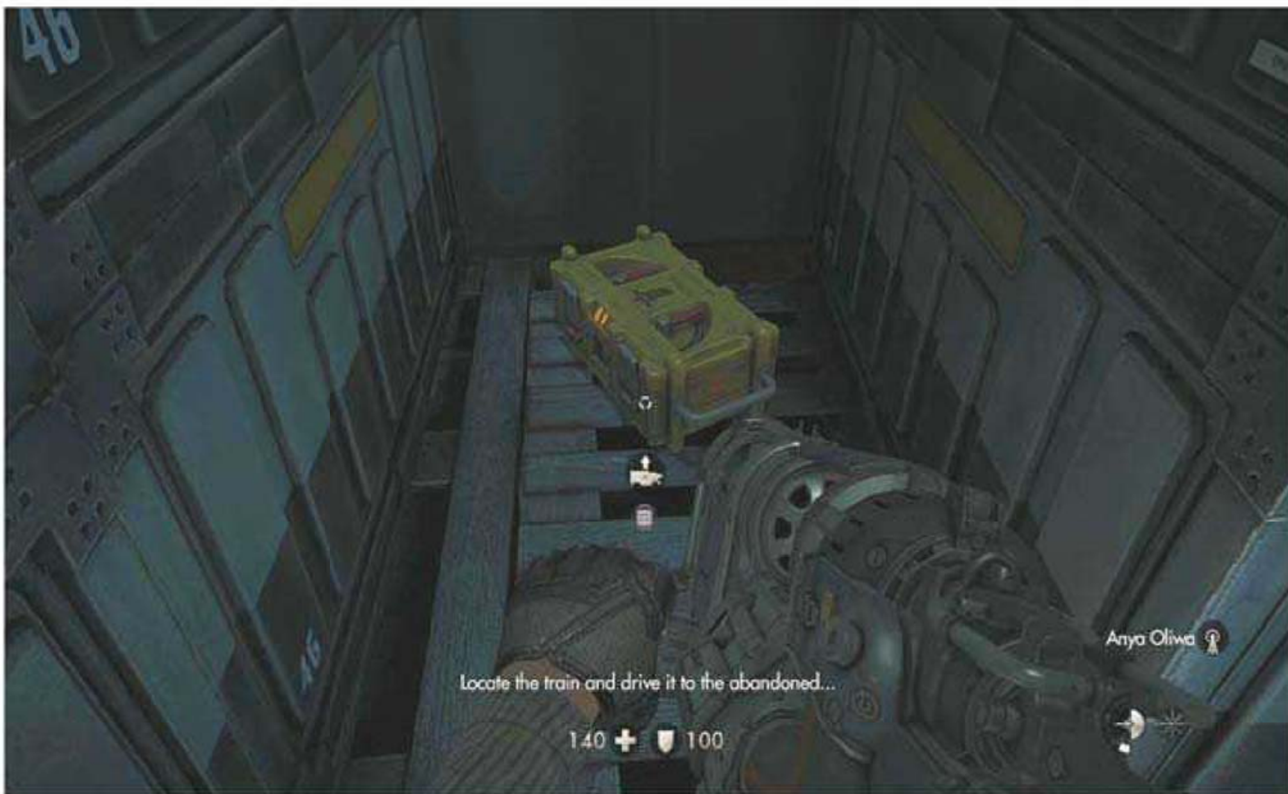


本章需要驾驶小型潜水艇来完成，左右两个摇杆控制方向，R2和L2分别为前进和后退，R1和L1都能使潜艇进行360度旋转。沿着管道一直前进，遇到挡路的铁门后下来用激光枪破坏铁链，注意在水里只能用切割模式,所以要靠近切割目标才会有效。继续前进，在石缝中间有一个小洞，需要离开潜艇独自进入。抓紧时间游出水面不然就会窒息而死，进入隐藏的山洞，在左边的麻绳圈上找到一本黄金书籍26，枕头旁边还有一封信函8，右边墙角的桌子上还有一个密码文件38。从圆形的洞口跳下离开山洞，来到黄色目标点后先游进去从里面切断锁链驾驶潜艇来到水面上方，进入远处的入口处来到另外一边。从梯子爬上去拉下平台上的开关令风扇转动，直到其缺失的扇叶部分贴近水面后松手，骑上潜艇从风扇缺口处前进。来到另一边后下船从右侧利用梯子来到水闸开关位置，拉下开关后注水直到水位上升至最高。回到潜艇上继续向前穿过扇叶，在右边的平台上找到黄金勺子27，进入平台对面的洞口一直向前开，下一个场景尽头右边还有相同大小的洞口，开进去后在尽头处能够找到黄金蛇28，不过要游进去才能拿到。



黄金蛇对面有个小房子，左边敞开的门进去后能够找到黄金灯29。回到刚才注水的场景，从开关平台的左下方门口游进去，平台的箱子上能够拿到密码文件39。接着回到注水开关位置，游到对面的平台后直走，跳下去能够看到一个水雷。用激光枪切断链子后水雷爆炸，出现新的道路后向左移动爬上平台，在箱子上找到密码文件40。返回水底后逆流而上返回刚才释放水雷的地方，将左边的水雷再次释放，跟着水雷一直向前游，爬上尽头处左边的楼梯，在墙边的架子上找到密码文件41。将栓门的锁链切断后进入圆形房间，从中间的缺口跳下去后进入右边的管道，爬梯子来到上层后在门前的架子上找到密码文件42，进入打开的铁门，在漆黑的地面上找到黄金月亮30。

返回圆形的房间，利用升降梯来到上层，正前方箱子的缝隙能够找到激光枪升级装备，接下来要进行偷火车的任务，破坏铁丝网向左走，远处能够看到敌人后用消音手枪解决。火车左边平台的下方能够找到密码文件43，车站最左边的房间架子上还有一个密码文件44。拉下火车的开关后去白色叹号位置打开卷帘门会出来重型机枪兵，快速跑到远处利用掩体躲起来，敌人的火力非常强悍，但移动速度很慢，利用他子弹耗尽的间歇时间对其进行射击，不要过于贪心，反复几个回合就能将他击倒。再次打开卷帘门，来到上层的控制室，操作台上找到密码文件45，按下开关后会有大批敌人出现，无需和他们过多纠缠，直接跑向提示点开动火车，随着列车的启动本章也正式告一段落。



●密码文件


■密码文件38


■密码文件39


■密码文件40


■密码文件41


■密码文件42


■密码文件43


■密码文件44


■密码文件45

●信函


◀信函8

●黄金物品


▲黄金书籍26


▲黄金勺子27


▲黄金蛇28


▲黄金灯29


▲黄金月亮30

第十一章 U型潜艇 U-BOAT

第一个任务是要找到无线电通讯室,暗杀掉一层的敌人后从右边的楼梯上楼,暗杀门口的军官后打开安全门。一直往里走,打开第二道门后利用电线触碰打开左手边的房间,正面的床上能够找到密码文件46,房间左边的桌子上有黄金纸刀31可以收集。出来继续前进,清理走廊内的全部敌人后,能够在右侧的三个房间里分别找到两个密码文件47、48和黄金盘子32。从螺旋梯下楼,开门后会出现两名霰弹枪敌人,先给他俩来个手榴弹然后边退边打,新拿到的重型武器此时也能派上用场。将剩余的杂兵解决掉之后从地图南边的梯子爬到上层,一路蹲着前进,切开金属挡板后进入新的场景。又是一大波重型士兵的混战,高难度下躲在一开始跳下的位置缩着打。双手的霰弹枪对付重型士兵优势非常明显,清除后先上二楼,红色座椅旁边的操作台上拿到密码文件49。

进入前方的无线电通讯室后左边房间有一个密码文件50,无线电需要将两边的四根铁链切断后才能打开。来到海底进行水下探索,开门后进去按下右边的开关,进入发射装置后按下圆形图案中间的按钮前往祭坛,圆形区域右边的石柱中间能够找到黄金骷髅33。和老爷子对话后去平台中央给所有的金属球充电,利用变形后得到的平台前往上层,金属台阶还能顺便给激光枪充电,还真是一举两得。按下开关将平台放下后带着队友前往圆形的会议室,一上来满墙的宝物顿时令场景变得高大上起来,



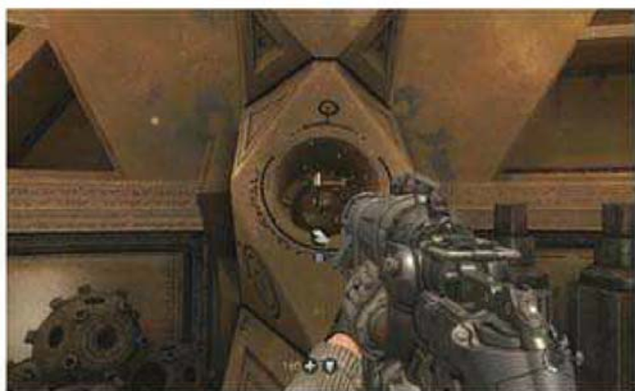
墙壁的架子上能够找到黄金机器人34和黄金罐子35，在罐子左边角落的圆柱体上拿到黄金王冠36。然后需要按照固定的顺序启动石柱上的机关，先后触摸的顺序如下，按下石柱上的圆形按钮后取得墙上的激光枪升级装备，同一个石柱左边能够拿到类似足球的物体，放入提示点位置后触发剧情。











●密码文件



■密码文件46



■密码文件47



■密码文件48



■密码文件49



■密码文件50

●黄金物品



■黄金纸刀31



■黄金盘子32



■黄金骷髅33



■黄金机器人34



■黄金罐子35



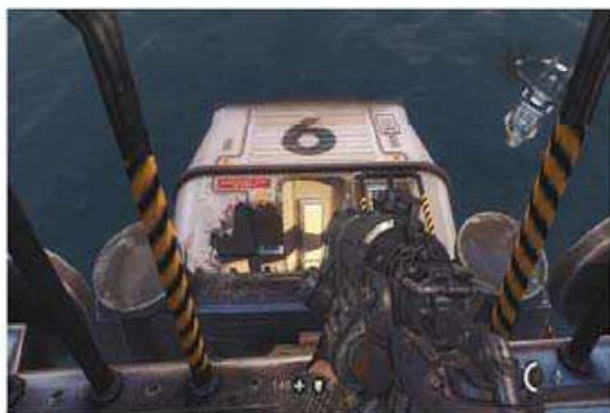
■黄金王冠36

第十二章 直布罗陀海峡大桥 GIBRALTAR BRIDGE

本关在桥面上移动时非常容易跌落到海里，而且检查点的设置上也比之前的关卡更为严苛一些，这些都需要在之后的流程中注意。将飞机上的大球推下后，无数的绳索吸附到桥梁的每个角落。随着圆球的翻滚，大桥中央瞬间崩塌，跟随直升机跳向对面的平



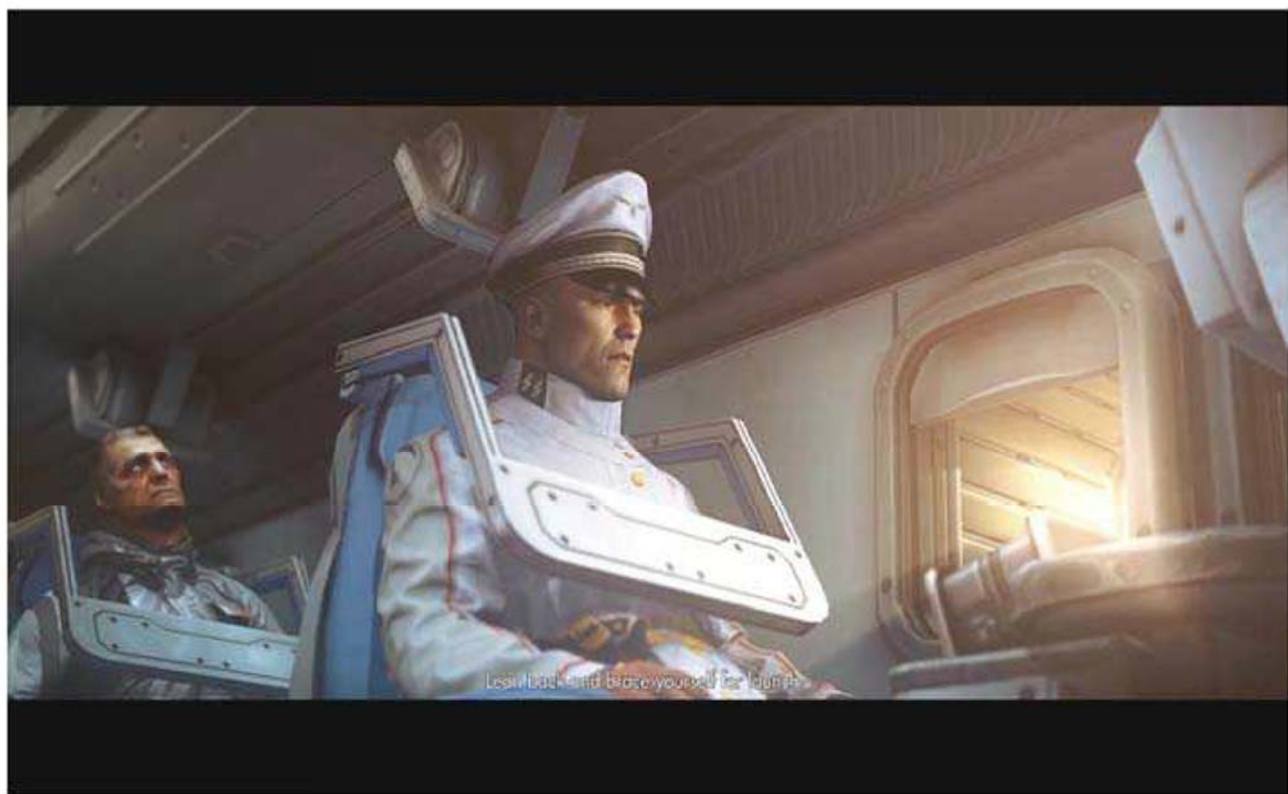
台，从前方的梯子爬上车厢，解决敌人后在墙角找到榴弹发射器。从左边的门出去后来到第二节车厢，用刚拿到的榴弹炮解决装甲士兵。沿着车厢前进，左边窗户会出现圆盘机枪，走到尽头后向右拐，利用铁轨来到车窗附近。用激光枪将车厢外侧的悬挂的箱子打下来，捡起里面的密码文件51。返回第二节车厢的出口位置，从倒塌的列车爬上去，将下方的敌人杀死后跳到对面的大桥上，向左走进入一间屋子，来到最上层平台拿到密码文件52。从缺口跳出去回到刚才斜着倒塌的车厢处，这次从车窗跳下去，从左前方的缺口蹲下向左走，在尽头位置找到密码文件53，离开车厢后来到外面，前面车厢右边的角落里找到密码文件54。穿过车厢中间横着的木板后会遇到多名敌人，站在高处用榴弹炮轰杀即可，车厢一层左边的缺口位置还能再拿到一个密码文件55。全灭敌人后进入前面的车厢，从左边绕出去后在石缝中间有一个黄金模型37。回到身后的车厢，上楼后从



天窗爬出去，看到对面的六号车厢后转身，利用轨道来到前方的车厢，破坏铁网后进去。左边尽头有升级激光枪的装备，利用箱子跳到角落的平台上能够找到黄金罗盘38。从右边的门口出去后跳到对面的车厢，从窗户跳下去，由于车厢是竖着放置的，所以要不停地蹲下才能前进，破坏铁丝网后不断的向下掉落。



到达大桥后，对面会出现很多敌人，左边写有数字4的房间会出现重型机枪兵，同时在这个房间里也能找到一只黄金兔子39。激光枪最新获得的技能可以提高一些自动瞄准，利用一号房间左侧墙壁的充电装置不停地用激光枪进行攻击，效率非常高。此处不管是收集还是战斗都比较困难，基本打法就是先利用右边倒塌的白色柱子来到上层，从高处对着下面的敌人射击，对面上方平台也会出现重型敌人。身后是一个插满吊线的屋子，跳上右边的车厢然后沿着半空中的轨道一直向右走，这里非常容易掉落。确保移动时不要左右晃动摇杆，利用准星作为参照来判断是否走偏，在墙角位置找到密码文件56。跳下去后直奔前方和无数敌人交战的场地，继续向前能够看到写有2-3B的墙壁，消灭重型机枪兵后来到上层。看到架有自动机枪的平台后用激光枪切割金属板来到下层，站在通风管道上消灭下方的敌人，破坏墙边的箱子后拿到密码文件57。来到下层后消灭一楼的敌人，从左边的梯子爬下去，冲刺跳到右边的平台上，被壮汉抓起后挨了两拳，好在直升机及时赶到将敌人的脑袋割成两半。跳到直升机上拿起重机枪，飞机停下后用机枪扫射对面的敌人，机枪的火力巨大，左边跑过来的机器恐龙也是瞬间就被秒杀。消灭第一波敌人后跳下飞机，又有大批敌人出现，真是一波未平一波又起啊。先将右边的重型士兵解决后躲到小屋里面，保险箱上面能够找到密码文件58，打开保险柜后拿到升级小人。出门将剩余的敌人解决，前方的平台下还有一个重型士兵，来到车厢尽头，跳进六号车厢底层调查地上的尸体后本章结束。



●密码文件


▲密码文件51


▲密码文件52


▲密码文件53

●密码文件


▲密码文件54


▲密码文件55


▲密码文件56


▲密码文件57


◀密码文件58

●黄金物品


▲黄金模型37


▲黄金罗盘38


▲黄金兔子39

第十三章 月球基地 LUNAR BASE

一开始玩家要找回属于自己的装备，来到安检处进入圆形装置，检查完毕后钻过眼前的红色传送带，在右边的角落位置找到黄金拐杖40。打开箱子上的黄色行李袋，换回了属于自己的衣服，武器方面目前只有激光枪和小刀。切开右下方的金属挡板，进去按下开关离开房间，解决门外的敌人后得到几把武器，进入刚才打开的门，一路来到圆形区域，解决掉上层的敌人后从右边的自动门来到另一侧。进入走廊后左手边第一个寝室的马桶上有一个密码文件59，出门后去机器人身后的自动门位置躲起来，等到它背对玩家的时候从他后面悄悄离开，进入红色管道跳到下层。出来后在左边的房间桌子下层拿到密码文件60。房间内障碍物很多，方便玩家进行暗杀行动。向左走再次进入安检位置，拿着这么多武器都没被检查出来，这帮士兵真是作死啊，墙角的柜子上找到黄金面具41。



来到二楼后左右两边各有一个红衣军官，中间位置还有一个杂兵，全部暗杀后来到地图圆形区域的下方，进入房间后在中间位置的桌子上拿到信函9。离开圆形区域后进入红色通风口，跳下去来到另一边的房间，在两个显示器前的桌面上找到密码文件61。从巨大的红色管道来到另一边，在房间的右手边发现宇航服。按下前面的开关后离开太空舱，进入左边



的通路，没走几步就能看到太空基地，跳到右边的无人机旁边，在地上能捡到黄金陨石42。干掉无人机后跳向对面的平台，由于处于失重状态，跳跃的距离非常惊人。

按下开关后进入基地，将宇航服放到右边的装置上继续前进，本关的武器大多都是需要充电的，所以留心墙上充电器的位置来进

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结



感叹号一直向上走，解决两名敌人后在巨大圆桌靠近墙边的一侧找到密码文件64。按下左侧桌上的键盘后会有敌人出现，解决掉之后打开地上的小门进入红色管道。接下来需要切割左侧墙壁的金属板，来到另一侧房间解决掉两个敌人，从一楼的红色通风口出去，走下行补充。进入后边的房间后拿起桌子上的小刀触发剧情，彪悍的男主撕下了人皮条形码后安然无恙地挺起了胸膛。进入闪着金色光芒房间后在右侧的桌面上拿到密码文件62。桌子下方还有一个升级装备，离开房间后从右边的通风口进入能够避开大部分敌人的视线。暗杀掉左边尽头的几名敌人后乘坐升降梯来到圆形区域，前往上层在地图显示的右下方区域找到密码文件63。朝着地图给出的黄色扶梯之后一路向前，在右边的红色手提箱后面找到黄金瓶子43。按下目标点的开关后随着隧道前进，刚走没多久就发生剧烈的爆炸，打开脚下的小门后跳下，朝着地图下方的任务点一路杀回去。到达最后的场景按下开关出现两名重型士兵，躲回屋子里，用激光枪进行射击，右边的墙上能够补充武器的电量，解决敌人后打开大门后飞出基地。

●密码文件



▲密码文件59



▲密码文件60



▲密码文件61



▲密码文件62



▲密码文件63



▲密码文件64

●黄金物品



▲黄金拐杖40



▲黄金面具41



▲黄金陨石42



▲黄金瓶子43

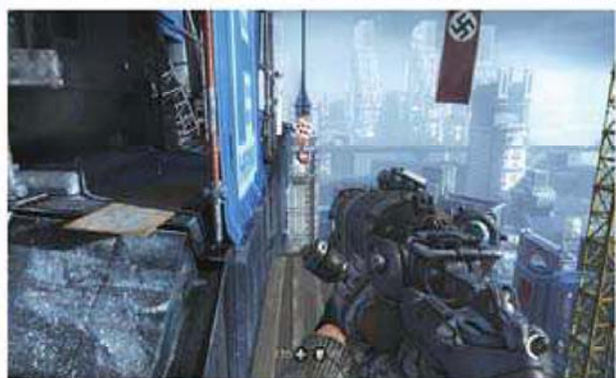
●信函



▲信函9

第十四章 返回伦敦诺蒂卡 RETURN TO LONDON NAUTICA

残忍地杀害了敌方的驾驶员后，飞船粗暴地着陆到地面之上，本关一开始我们就陷入了不利的境地。被困在机舱里时象征性对敌人开几枪，不要被打死就好，飞船很快就会掉下去，掉落的一瞬间快速逃离驾驶室，将一个倒霉的家伙按死在墙上之后要面对大批的敌人。飞进来的窗户左边纸箱内能够找到密码文件65，清理完大厅内的敌人后多收集一些子弹，终于能用回装满真枪实弹的武器了，不要再到处找充电器的感觉就是好。从墙角左边的大坑来到门外，射断两侧的锁链后掉落下来，沿着木板继续向下走。看到第二块用铁链吊着的木板后先不要射落，利用



木板来到对面的平台，在墙角处拿到黄金手镯44。然后回到木板上将一侧的铁链射断就能来到下层，全部射断的话会摔死。推开房门进入大楼，来到右手边的房间，在桌子的另一侧拿到密码文件66，调查该房间墙上的画框（没有图案的那个），进入密室在柜子上方找到黄金足球45（大力神杯即视感）。利用墙上的电线装置放下窗外的木板，沿着外侧墙壁向左走来到大楼另一侧，解决敌人后顺着楼梯一直往下走。进入亮着绿色灯光的房间，



左边的架子上有一张地图，还没等杀光敌人就会出现一架直升飞机，能够摧毁直升机的武器有很多，小游选择的是榴弹炮。将其打落之后在平台左边的废墟中找到密码文件67。来到下层杀死几名敌人后在对面印有英文的蓝布右边找到密码文件68，从塌陷位置继续向下走，在监视器左边黑板旁的柜子里找到密码文件69。

从光亮的门口出去后一路向下走，按下升降台的开关后进入BOSS战，终于能和游戏一开始看到的巨大机器正面交锋了，BOSS的攻击方式有三种：1. 头部变红后的球形攻击。2. 两侧六个导弹装置。3. 下盘的小型机枪攻击。首先朝这个大家伙开两枪令他停止移动，当他的头部变红时立即向红色区域开枪，防止被红色的光球击中后遭到秒杀。成功打断头部的红色攻击后BOSS会打开两侧的导弹装置，朝其中一个射击，推荐使用单发威力较大的武器，例如榴弹炮。地面的坑道可以用来躲避机器人的攻击，找准位置后基本不会受到攻击，同时还能及时补充激光枪的电量。将六个导弹装置全部破坏后等其头部变红后继续攻击，BOSS下方的弱点会暴露出来，立刻冲到下盘进行猛攻。注意不要被它踩死，否则会重新开始打，摧毁机器人后本章结束。

●密码文件



■密码文件65



■密码文件66



■密码文件67



■密码文件68



■密码文件69

●黄金物品



▲黄金手镯44



▲黄金足球45

第十五章 腹背受敌 UNDER ATTACK

当反叛的号角吹得正响时，老女人带着德国军队扫荡了主角等人的老巢，剧情过后男主和傻大个被困在了水池中央。消灭四周的敌人后，管道的门被傻大个打开，返回基地的最上层，这里早已是一片水深火热，解决掉碍事的敌人后在二楼右手边房间的桌面上找到黄金鞋拔子46。在傻大个房间床下找到一封信函10。来到最上层之后将工具室左边柱子旁的铁链弄断后进入打开的小门，被队友拉上来后她选择一个人面对死亡。剧情过后透过栏杆的缝隙将敌人杀死，从身后的缺口跳下去进入充满敌人的场景。在平台上方用重型武器先将几个大家伙解决掉，然后清除剩余的几个杂兵，从下层左侧的梯子爬进通风口后继续前进。正当主角被两个机器人从通风口抓出来时，轮椅女全副武装及时赶到，这身装扮活脱一个钢铁侠啊。等她驾驶直升机离开后机器恐龙突然出现，击败恐龙后坐上返回的直升机离开基地。



●黄金物品



▲黄金鞋拔子46

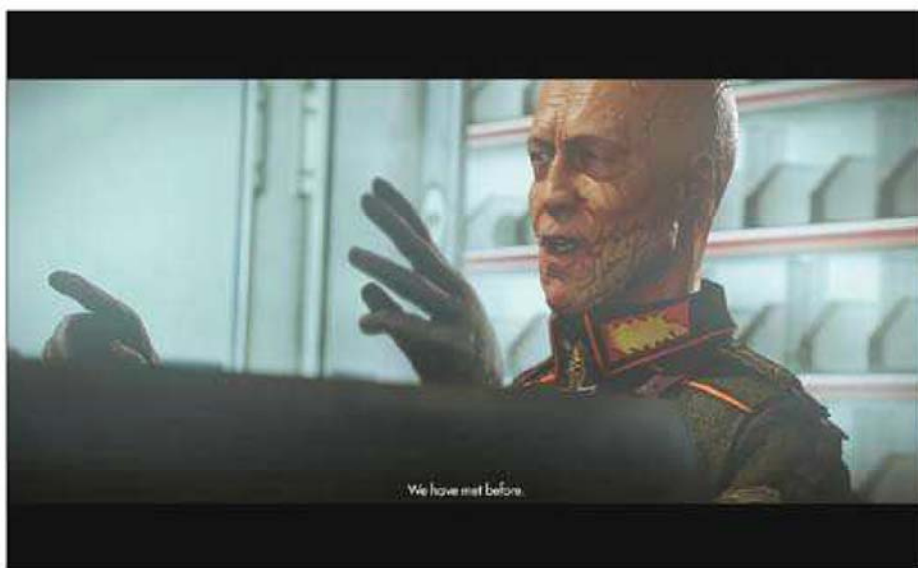
●信函



▲信函10

第十六章 返回死亡首领实验室 RETURN TO DEATHSHEAD'S COMPOUND

眼看着一个个出生入死的队友离开人世，众人决定背水一战，哪怕结果是全盘皆输，也要为了荣誉坚持到最后一刻。跟随队友离开房间，等到大门打开后骑上潜水艇，来到城堡位置触发剧情，之前摧毁桥梁的大球再次出现，这次它的任务是将城墙拉倒。先潜入水中朝着城堡游去，在左边的水下岩石上拿到黄金铲子47，从梯子爬上平台后前进。地上数量众多的武器尽量全部收集，来应付之后和众多敌人交战的场面，左侧尽头的乱石旁边能够找到黄金盔甲48。干掉迎面而来的机器狗，径直跑进前方的办公室，左边突然出现的敌人先不用管，办公室左侧的抽屉里有一个密码文件70。然后从办公室的后门位置和敌人进行火拼，走廊两侧的房间能够找到血包，干掉最后出现的机器人后向地图左边的圆形区域进发。躲在挂有充电装置的柱子后面对敌人进行攻击，优先解决右上角操控重机枪的士兵，中间的圆形围墙里面有一个血包，全部消灭后去对面的手推车里面找到黄金茶壶49。按下中央的按钮后向地图的北方继续前进。右边再次出现多个机器人，将它们引到刚才的圆形场景，继续躲在柱子后边，用激光枪边射击边补充电量的方式比较简单。不过这里敌人众多，等不及的话直接上去火力压制也是个办法，场景内多个入口都是互通的，适合打游击战，二楼能够找到多个血包，将敌人全部消灭后在走廊的长椅上拿到密码文件71。



从正前方的楼梯下去后右转来到实验室，来到尽头的房间，在左侧X光照片前的桌子上拿到最后一个密码文件72。进入左侧的监控室后爬上一旁的梯子，老女人的相好突然出现，正当他得意地将脸凑过来时咬掉他的耳朵后再用刀结束他的生命，继续爬刚才的梯子，进入电梯按下开关，在转角处遇到熟悉的战友们。进入电梯，等到门打开后按下□键触发剧情，电梯的故障令主角与队友们分离开来。终于要做个了解了，再一次看到死神首领（Deathshead），他的笑容依然是那么诡异，回忆中残忍地将曾经被主角舍弃的好友头颅内的大脑抽出，安放在自己研制的机器人身上作为新型的战斗武器。开始BOSS战后转身按下身后大门的按钮，然后先用手榴弹限制机器人的行动，快速跑过去拉出它的大脑，手榴弹可以在场景中的箱子里进行补充。剧情过后进入第二阶段的战斗，先到正方形场景的右上角，将靠右一点的箱子切割开来拿到黄金壶50，然后再跟BOSS战斗。该阶段BOSS是处于无敌状态的。场景两侧分别有两块金属挡板，任选一处切割后快速跑到上层驾驶重型炮台，将天



上的飞空艇轰下来，下来后从外侧能够直接绕到另一边的炮台，不用出去重新切割。完成之后开始攻击BOSS，直到将他的护甲完全破坏后机器人会掉落到下层。从场景中间跳下去，接下来没什么难点，打法和对付普通的机器人区别不大。由于敌人只有一个，利用宽阔的场景围着它打，首选武器还是激光枪，手榴弹的爆炸能够使场景中喷出的





火焰灼烧到BOSS，将它打倒后来到机器人身边，拉出死神首领触发剧情。临死前死神首领拿出同归于尽的手榴弹，虽然取得了阶段性胜利，但是付出的代价也是极为惨痛。究竟这种付出是否值得没人知晓，或许惟一能够证明战争意义的只有人们不断追随的点点光亮以及对自由的那份渴望吧。

●密码文件


■密码文件70


■密码文件71


■密码文件72

●黄金物品


▲黄金铲子47


▲黄金盔甲48


▲黄金茶壶49


▲黄金壶50

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	51	铜杯	34	银杯	15	金杯	1	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯设定一目了然，由于没有随波逐流地引入联机模式，所以全部的奖杯都是通过线下方式取得的。奖杯大致可以分为三大类：剧情相关类、收集类以及技能解锁类。其中最为麻烦的要数收集类奖杯。72个密码文件，50个黄金物品以及10封信函都是白金道路上必须取得的。具体收集方式已经在流程中详细说明，这里不再赘述。技能解锁方面只要玩家活用游戏的各种武器和动作就能够取得大半，由于解锁技能条件可以累积完成，所以剩余的技能选择合适的位置反复尝试就能拿到。

本作的地图提示比较简单，而且地图的收集是不计入奖杯取得范围的，但还是鼓励玩家找到图纸点亮地图后前进，方便利用地形来实现对敌人的暗杀。游戏的难度不算高，但是流程很长，建议玩家一开始就选择最高难度通关，一周目即可完成除分支选项外的全部奖杯，再进行第一章选择牺牲另一名队友后即可拿到白金。如果对自己操作没有信心的话可以先用最低难度完成通关以及全部收集和技能解锁，熟悉之后再用最高难度通关，这样二周目结束时即可取得白金奖杯。

四组破译密码

	密码顺序	开启模式	模式设定
1	01 02 03 04 05 06 07 08 09 08 07 06 05 04 03 02 01 09	999模式	体力值 999、体力值为 999、弹药无限、难度设定为 über
2	02 04 06 08 01 03 05 07 09 07 05 03 01 08 06 04 02 09	Walk in the Park 模式	取消所有画面提示，凭借感觉生存 难度设定为I AM DEATH INCARNATE
3	03 06 09 03 06 09 03 06 09 06 03 09 06 03 09 06 03 09	Hardcore 模式	取消医药包和弹夹补给 难度设定为 über
4	04 08 03 07 02 06 01 05 09 05 01 06 02 07 03 08 04 09	Ironman 模式	一命通关 难度设定为 über

技能解锁

技能解锁相关奖杯是最能体现本作精华的部分，同时对应数量众多的奖杯，下面会给出技能解锁的具体条件方便玩家解锁尚未开启的技能。

潜行类（STEALTH）

序号	名称	作用	解锁条件
1	一级侦查（Scout Ⅰ）	显示地图上的暗杀目标或是隐藏要素	暗杀一名军官
2	飞刀（Knife Throwing）	扔出小刀攻击敌人	完成五次暗杀
3	潜行匕首+1（Knife Sheath+）	增加匕首上限（一把）	扔飞刀暗杀五名敌人
4	潜行匕首+2（Knife Sheath++）	增加匕首上限（一把）	扔飞刀暗杀二十名敌人
5	消音射击（Silent Shot）	增加消音手枪的威力	使用消音手枪杀死十名敌人
6	吸血鬼（Vampire）	击倒敌人后增加回血量	满血状态下暗杀五名敌人
7	二级侦查（Scout Ⅱ）	显示地图上军官位置	暗杀五名军官
8	刺客(Assassin）	降低奔跑时的声响同时提高下蹲移动的速度	暗杀五十名敌人和五条机器狗（远近攻击都可）

战术类（TACTICAL）

序号	名称	作用	解锁条件
1	死亡之眼（Deadeye）	增加瞄准后爆头的伤害	使用突击步枪完成三次爆头，使用手枪爆头一次
2	快速拔枪（Quick Draw）	提升换枪速度	完成四十次爆头
3	快速治愈(Quick Regeneration）	加快体力恢复的速度	将血量上限提升至200以上
4	手枪弹夹+（Gun Magzine+）	增加手枪的弹夹容量	使用手枪在掩体后面击倒十五名敌人
5	霰弹枪弹夹+（Shotgun Magzine+）	增加霰弹枪的弹夹容量	解锁手枪弹夹+的技能后，使用霰弹枪杀死十名敌人
6	AR弹夹+（AR Magzine+）	增加突击步枪的弹夹容量	使用突击步枪在掩体后面杀死八十名敌人
7	狙击枪弹夹+（Markmen Magzine+）	增加狙击枪的弹夹容量	解锁AR弹夹+技能后满血状态下用狙击枪杀死三名敌人
8	快速上膛(Quick Reload）	加快更换弹夹的速度	用突击步枪杀死一百名敌人，用手枪杀死五十名敌人，用狙击枪杀死二十五名敌人

突击类（ASSAULT）

序号	名称	作用	解锁条件
1	双重换弹（Double Trouble）	增加更换双枪弹夹的速度	用双枪杀死十名敌人
2	一级耐力（Endurance Ⅰ）	增加手持双枪时奔跑速度	获得双重换弹的技能后冲刺状态下杀死三名敌人
3	清道夫（Scavenger）	增加双手武器杀死敌人后掉落子弹数量	解锁一级耐力的技能后持双手武器连续杀死三名敌人
4	子弹运输机（Bullet Feeder）	增加敌方全部炮台的弹药量	用固定炮台杀死二十名敌人
5	二级耐力（Endurance Ⅱ）	增加手持炮台机枪时的移动速度	使用分离式炮台机枪十秒内杀死五名敌人
6	自动获取（Autopanger）	连续击杀敌人时增加护甲数值	使用激光枪在满电状态下保证不浪费将电量耗尽（确保每枪都打到敌人）
7	电量提升（Battery+）	增加所有充电式武器的电池容量	利用激光枪的升级技能杀死五名敌人（激光折射技能）
8	双重武器专家（Dual-wield expert）	增加所有武器的弹药容量同时提升双手武器肢解敌人的概率	使用双手武器杀死一百名敌人，使用激光枪杀死二十五名敌人

爆破类（DEMOLITION）

序号	名称	作用	解锁条件
1	扔回（Throwback）	将敌人投掷的手榴弹扔回去	用一枚手榴弹双杀敌人
2	手榴弹上限+1（Grenade pouch+）	增加手榴弹上限数量	用手榴弹杀死十名敌人
3	手榴弹上限+2（Grenade pouch++）	增加手榴弹上限数量	用手榴弹杀死一名军官
4	靶心（Bullseye）	使扔出的手雷在目标位置爆炸	用手榴弹干掉五名机器人
5	火箭炮弹夹+（Rocket Magzine+）	增加突击步枪的榴弹上限	使用火箭筒在十秒内杀死五名敌人
6	蒸发（Vaporize）	增加爆炸的范围	利用敌人的手榴弹间接杀死五名敌人（敌人手持手榴弹状态下对其射击）
7	守卫（Sentinel）	降低被自己手榴弹炸到时的伤害	利用扔回的手榴弹杀死五名敌人
8	久经沙场(Hardened）	降低被敌人手榴弹炸到时的伤害	用手榴弹或者火箭筒炸死五十名敌人


Wolfenstein master

白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯


Gunner

铜杯

取得条件：拯救友军飞机。
奖杯说明：流程中自然取得。


Fergus saved

银杯

取得条件：拯救Fergus的生命。
奖杯说明：流程进行到第一章末尾分支时选择解救Fergus后获得。


Wyatt saved

银杯

取得条件：拯救Wyatt的生命。
奖杯说明：流程进行到第一章末尾分支时选择解救Wyatt后获得。


Vive la resistance!

铜杯

取得条件：找到秘密反抗组织。
奖杯说明：流程中自然取得。


Power to the laser

铜杯

取得条件：找到Laserkraf Twerk。
奖杯说明：流程中自然取得。


Hidden in the deep

铜杯

取得条件：找到水下隐蔽据点。
奖杯说明：流程中自然取得。


London uprising

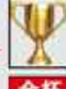
银杯

取得条件：伦敦反叛。
奖杯说明：流程中自然取得。


Deliverance

银杯

取得条件：解救受困队友。
奖杯说明：流程中自然取得。


Liberation

金杯

取得条件：任意难度下通关游戏。。
奖杯说明：本作共有五个难度可供选择，一开始即可选择最高难度，不同难度下敌人的防御力基本不变，区别是通过自身的耐打程度加以体现的。


Super hero

银杯

取得条件：以“I AM DEATH INCARNATE”或更高难度通关游戏。


über hero

银杯

取得条件：以“über”难度通关游戏。


All that glitters

铜杯

取得条件：收集25个黄金物品。
奖杯说明：本作的主要收集物品之一，黄金物品的种类繁多，小到喝酒的杯子，大到骑士手里的宝剑，部分黄金物品需要进入隐藏房间内取得，流程中详细说明了50种黄金物品的取得方式。


Heart of gold

银杯

取得条件：收集所有黄金物品。


The lives of others

铜杯

取得条件：收集全部信函。
奖杯说明：游戏中一共能够取得10封信函，每封信函都有不同的来信署名，取得方式同样在前文的流程攻略中进行详细说明。


Secrets revealed Ⅰ

银杯

取得条件：破解第一组密码。
奖杯说明：通过收集游戏中全部72个密码文件能够破解四组密码，每一组密码都能够开启一种新的游戏模式，不需要完成开启的游戏模式即可取得相应奖杯。


Secrets revealed Ⅱ

银杯

取得条件：破解第二组密码。


Secrets revealed Ⅲ

银杯

取得条件：破解第三组密码。


Secrets revealed Ⅳ

银杯

取得条件：破解第四组密码。


Scout Ⅰ

铜杯

取得条件：解锁第一个潜行(STEALTH)技能。
奖杯说明：随着游戏的进行，主角能够取得各种强力的武器来对抗敌人。达成相应的条件后能够解锁技能来加强自身的能力，每一种技能都有着对应的奖杯。



Knife throwing



铜杯

取得条件：解锁第二个潜行(STEALTH)技能。



Knife sheath +



铜杯

取得条件：解锁第三个潜行(STEALTH)技能。



Knife sheath ++



铜杯

取得条件：解锁第四个潜行(STEALTH)技能。



Silent shot



铜杯

取得条件：解锁第五个潜行(STEALTH)技能。



Vampire



铜杯

取得条件：解锁第六个潜行(STEALTH)技能。



Scout II



铜杯

取得条件：解锁第七个潜行(STEALTH)技能。



Assassin



银杯

取得条件：解锁第八个潜行(STEALTH)技能。



Deadeye



铜杯

取得条件：解锁第一个战术(TACTICAL)技能。



Quick draw



铜杯

取得条件：解锁第二个战术(TACTICAL)技能。



Quick regeneration



铜杯

取得条件：解锁第三个战术(TACTICAL)技能。



Gun magazine +



铜杯

取得条件：解锁第四个战术(TACTICAL)技能。



Shotgun magazine +



铜杯

取得条件：解锁第五个战术(TACTICAL)技能。



AR magazine +



铜杯

取得条件：解锁第六个战术(TACTICAL)技能。



Marksman magazine +



铜杯

取得条件：解锁第七个战术(TACTICAL)技能。



Quick reload



银杯

取得条件：解锁第八个战术(TACTICAL)技能。



Double reload



铜杯

取得条件：解锁第一个突击(ASSAULT)技能。



Endurance I



铜杯

取得条件：解锁第二个突击(ASSAULT)技能。



Scavenger



铜杯

取得条件：解锁第三个突击(ASSAULT)技能。



Bullet feeder



铜杯

取得条件：解锁第四个突击(ASSAULT)技能。



Endurance II



铜杯

取得条件：解锁第五个突击(ASSAULT)技能。



Autopanzer



铜杯

取得条件：解锁第六个突击(ASSAULT)技能。



LKW battery



铜杯

取得条件：解锁第七个突击(ASSAULT)技能。



Dual-wield expert



银杯

取得条件：解锁第八个突击(ASSAULT)技能。



Throwback



铜杯

取得条件：解锁第一个爆破(DEMOLITION)技能。



Grenade pouch +



铜杯

取得条件：解锁第二个爆破(DEMOLITION)技能。



Grenade pouch ++



铜杯

取得条件：解锁第三个爆破(DEMOLITION)技能。



Bullseye



铜杯

取得条件：解锁第四个爆破(DEMOLITION)技能。



Rocket magazine +



铜杯

取得条件：解锁第五个爆破(DEMOLITION)技能。



Vaporize



铜杯

取得条件：解锁第六个爆破(DEMOLITION)技能。



Sentinel



铜杯

取得条件：解锁第七个爆破(DEMOLITION)技能。



Hardened



银杯

取得条件：解锁第八个爆破(DEMOLITION)技能。



“《影牢》系列”是一款以陷阱杀人为主题的策略型动作游戏，系列的首作还要追溯到将近20年前，当时在PS上发售的《影牢 刻命馆》大受好评。作为一款经历了8年重生的游戏，本作在视觉表现上可以说是大大超越了前作，地图中的固有陷阱设计的十分精巧，可以给玩家在设置陷阱时带来很多变化的可能性，同时每种陷阱又都具备对应的准备时间，这就给我们如何设置陷阱、引诱敌人方面带来了更大的战略性，成功击杀敌人会有很大的爽快感，不过，玩多了小心自己心里被虐倒是真的。

文 永恒 编 宇宙人 美编 NINA

影牢 暗域公主	Koei Tecmo	动作
PS3 影牢 ~ダークサイド プリンセス~		日版
2014年2月27日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为6000日元		



系统介绍

作为一款策略型的动作游戏，本作在系统方面的比重要远远高于游戏剧情，所以我们在这里用较大的篇幅从战斗的进行方式、陷阱的使用心得到战斗数据的计算来为大家详细介绍一下本作的系统要素。不过大家要记住，本作在设置陷阱方面有无限可能性，多加尝试你就会发现有很多种无限循环的陷阱，这也是本作策略的乐趣所在，所以请大家在上手之后不要闭门造车，多家善于研究一些更具特色的陷阱才能提高游戏的耐玩性，本文推荐的某些陷阱也仅仅是因为它好用且便于完成剧情和挑战任务，并不一定是最华丽、最残虐、最屈辱的搭配方式哦！

操作

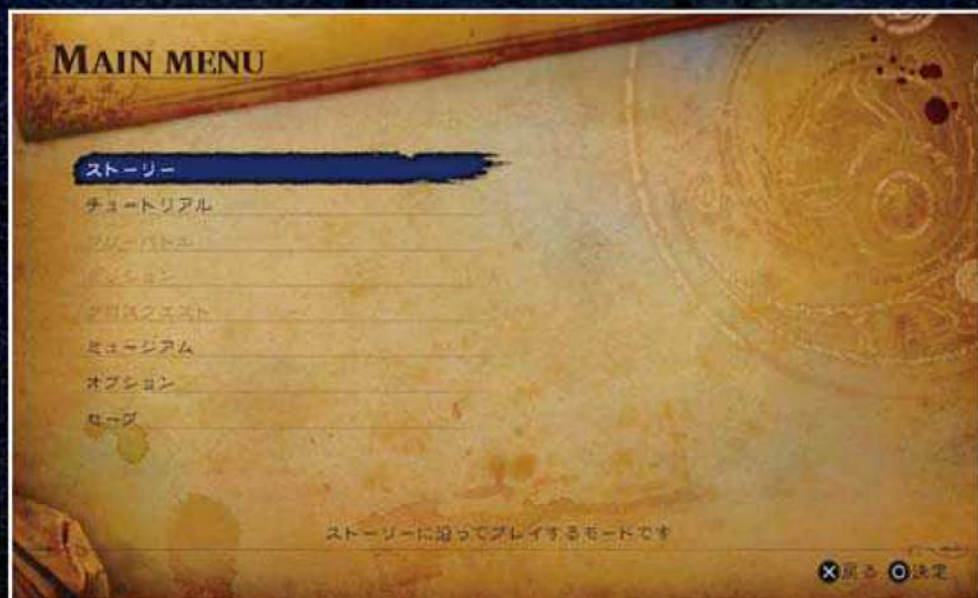
本作的操作一共分为6种操作模式，可以自由切换的按键主要集中在陷阱的释放和技能使用上，其他键位变化不大，具体操作方式如下：

按键	用途
按键	用途
方向键	左右切换想要发动的陷阱
方向键下	取消陷阱
左摇杆	移动角色
右摇杆	切换视角
△键	敌人登场时发动魔神之眼/发动技能1/发动技能2/启动陷阱
○键	打开设置陷阱界面
□键	发动技能1/发动技能2/启动陷阱
×键	发动技能1/发动技能2/启动陷阱
L1键	锁定敌人/切换敌人视角
L2键	切换想要发动的陷阱
R1键	锁定敌人/切换敌人视角
R2键	–
L1键+R1键	切换陷阱连击视角
SELECT键	–
START键	调出菜单、暂停

主菜单功能

本作主菜单总共有8个选项，其中初期可以选择的只有5个选项，其中フリ－バトル、ミッション、クロスクエスト三个选项需要剧情进行到特定章节后才会开启，下面我会做出具体的介绍，方便大家熟悉每一个功能的作用。

※フリ－バトル和クロスクエスト模式中游戏后存在录像功能，可以上传至Youtube等视频网站进行投稿。





ストーリー

开放条件：初期开放

最初就可以选择的模式，是游戏的故事关卡，总共有12章，每章分为三个小阶段，完成每一阶段都会有分数评定，最后拥有一个总评。本作的主线任务总共有4条分支路线，在这里就不多说了，下面流程攻略中会详细叙述。

チュ－トリアル

开放条件：初期开放

游戏的系统教学关卡，初期即可进行，建议在主线任务进入到第一章第一阶段完成后先退出来完成全部10关的教学关卡，这样可以对游戏战斗系统有个总体的熟悉，同时最后几个教学关卡中对游戏的评价系统做出了较为完善的介绍，方便玩家得到高得分，打出更高的华丽、残虐、屈辱评价，不过看完本文，相信玩家们也就不需要这个关卡了，因为系统部分我会介绍得很清楚。

フリ－バトル

开放条件：故事模式第1章clear

游戏的自由模式，可以将游戏中出现过的场景、敌人自行编辑，设置出不同的关卡来进行游戏，自由度相当高，同时也可以在此收集破甲的奖杯，是一个可以熟悉场景、敌人战斗方式的便捷模式，多在游戏前期和后期使用。

ミッション

开放条件：故事模式第3、6、9、12章clear

专门提供给高手进行的挑战模式，会随着故事模式的完成度来解锁，分别对应第3章clear解锁1～10关、第6章clear解锁10～30关、第9章clear解锁30～60关、第12章clear解锁全部挑战关卡。挑战模式的种类有很多种，如获得高评价、杀死全部敌人、触发某些陷阱、特定陷阱击杀、陷阱设置测试等等，具体内容我会在后面的任务部分进行详解，这里不详述了。

クロスクエスト

开放条件：挑战任务任意一关clear

该模式是一个网络共享上传自制任务的模式，通过PSN将自己制作的任务分享给会员们，会员们可以选择自己喜欢的进行下载。该模式大大增加了游戏的耐玩度和强化了交互性，重要的是该模式上传和下载均有奖杯，奖杯控们别犹豫了。

ミュ-ジアム

开放条件：初期开放

游戏中各种数据统计项目，可以查看入侵者杀害人数、故事模式地图陷阱使用回数确认、网络上传下载任务数量确认、玩家记录等各种数据，同时还可以查看自身的网络排名，对有竞争欲望和收集奖杯的玩家起到很大帮助。

オプション

开放条件：初期开放

最初可以选择的模式之一，可以设置游戏中的声音、视角、画面、操作模式等，进行游戏之前可以根据自己的喜好以及操作习惯作出调整，方便游戏。

セ-ブ

开放条件：初期开放

存储游戏的功能。

游戏的进行模式

本作无论是剧情任务还是挑战任务，乃至自由任务的基本目的是大致相同的，均是使用魔女大人所擅长的陷阱将入侵城堡的侵入者击退，最终达到保卫城堡不被攻陷的目的。

在游戏进行中随着华丽值、残虐值、屈辱值熟练度的不断提升，可以利用游戏中的WARL（一种货币点数）来购买新的陷阱供魔女大人使用，同时随着故事模式章节的进行，还会追加一些特殊的技能来强化女王大人，技能的装备数不超过2个，种类共有10种，针对不同关卡使用不同技能可以大大降低游戏的难度。

战斗系统

本作的战斗系统完全基于陷阱系统，而对于战斗系统而言，我们下面将要用比较大的篇幅来介绍陷阱在战斗中的应用以及陷阱的一些详细数据及笔者推荐。游戏中魔女大人的主要攻击手段为设置陷阱，在地图中设置好可以形成连锁反应的陷阱，诱使敌人走到陷阱所在位置并按顺序启动陷阱方可给敌人带来巨大伤害，直至将侵入者体力降至0后机会判定战斗胜利。

※ 有些侵入者体力下降到一定程度或者破甲之后会进入逃亡状态，他们会向城堡的大门处移动，走到大门处就会脱离战斗，在一些要求全灭敌人的挑战任务中需要尤为注意。

战斗画面简介



①所设置陷阱在地图中的位置表示，设置的陷阱会按照顺序在地图中以数字形式标出，方便玩家诱导敌人进入指定设置区域。同时，光标所处在的陷阱上，在地图中表示为亮光显示，提示玩家不要使用错陷阱，比较人性化；

②侵入者头像、名称和体力信息；

③玩家体力信息；

④本次战斗所装备的战斗技能，按下设定的按键即可启动；

⑤所设置陷阱的详细信息，利用左右切换光标可以选择将要发动的陷阱，选好后按 × 键发动。陷阱发动后光标会自动移动向下一陷阱，如需要调整发动顺序，玩家可以通过手动切换的方式来进行，速度要快，不然容易错过发动时机。

暂停菜单画面简介

①现在所处的地图名与房间名称信息；

②暂停菜单选项信息，其中包括返回游戏、查看自身和敌人信息，查看魔女愿望任务等、游戏设置、退出和重新开始本次挑战等项目；

③敌我双方名称以及在小地图中的颜色提示；

④场景的全体地图，敌我双方位置、朝向、移动反响、行动状态表示。



战法详解

游戏中的魔女大人可以行动方式只有两个技能与瞬时启动技能这三种，前两者是为了确保魔女大人的生存，后者则是为了给予侵入者确实有效的打击，下面简要介绍一下游戏中可以操作的内容。

移动

游戏中轻推摇杆和推满摇杆所带来的行动方式有所不同，轻推会让魔女进入步行状态，而推满则会进行跑动，魔女的行动速度比非“怒”状态下的敌人要快一些。当魔女的体力下降到红色状态时，移动速度会有所下降，同样的敌人亦会如此，所以行动时一定要注意远离敌人。使用提升移动速度的主动技能可以令移动速度在短时间内大幅提升，某些任务比较推荐。

陷阱设置

打开陷阱设置菜单后可以在所处房间的任意位置开始设置陷阱，同一个房间每种陷阱只能设置一次，床类陷阱不能与天井类陷阱设置在同一格内，而壁类陷阱所处的格子中可以设置床类陷阱和天井类陷阱，所以在设计陷阱连击时需要考虑好如何令敌人强制移动位置，抵消不能设置在同一格子内的弊端。

陷阱启动

在设置后陷阱会进入准备时间，准备时间结束后所设置陷阱在地图上的提示数字会变亮，同时发动位置的提示图标也会变亮，此时就可以发动了，发动中的陷阱是不允许更换位置的，当陷阱效果完全结束后才会再次进入准备时间，此时才可更换陷阱位置（重新布置陷阱）。

战斗场景构成

游戏中的战斗场景由两部分组成，分别是房间和通路，房间是进行陷阱战斗的主战场，同时每个房间均可以设置一套陷阱装置；而通路则是连接房间与房间之间的道路，无法设置陷阱，故无法进行战斗。不过需要注意的是，通路虽然无法进行战斗，但是敌人可以对魔女发动进攻，移动时多加注意。

城内固定机关 & ウィザ-ドギア

在进入陷阱设置模式的时候，可以查看房间内固有机关的信息，这些固有机关不能移动，只能利用魔女手中的陷阱将敌人强制移动过去，并造成极大的伤害和产生较高的 ARK 倍率，城内固定机关有些在一场战斗中只能使用一次，使用时要慎重。这些陷阱启动的方式一共有以下四种：

①接触

接触类陷阱无论是魔女、敌人还是陷阱（如岩类陷阱的岩石），触碰到陷阱后都会令陷阱启动。

②按压装置

这类陷阱在房间内往往有蓝色的启动开关，魔女、敌人走过去触碰或利用陷阱进行触碰开关均可以将陷阱启动，在移动或者引诱敌人时要注意不要误碰了这些装置，造成不必要的麻烦。

③进入机关范围

只要进入到这种装置的射击范围就会自动攻击（如礼拜堂的放电装置等），这类陷阱适合带入连击，因为攻击范围内的地方是可以设置其它主动陷阱的，所以要善加利用增加伤害和 ARK 值。

④受到冲击

受到冲击的陷阱通常是场景内的建筑（如石柱、桶类等），这些装置在受到冲击后会崩塌或破坏，大多属于一次性的陷阱，使用时要注意。

“**ウィザ-ドギア**”是隶属于城内固定机关的一种大型连锁装置（例如魔道火车、断罪战车等等），这些装置大多数可以自由移动，并且具备多种设计独特的自动连锁方式。这些装置上面会有多种判定类型，被不同部位击中产生的效果不同，这些装置的特点是很难带入后续连击，因为被撞击的判定点与中陷阱后的落点都是无法预料的，所以尽量让它们处于连击的最终一步，增加输出和 ARK 值，具体的**ウィザ-ドギア**资料将会在后面的部分列出，这里就说这么多。

WGF

WGF 是由**ウィザ-ドギア**引申出来的一个名词，它的全称是“**ウィザ-ドギアフィニッシュ**”，是用**ウィザ-ドギア**的固定判定点杀死敌人后所出现的带有 QTE 的终结技能，会得到很高的奖励加分，不过触发条件和难度因机关而异。这里需要强调一个概念，杀死对手的意思是在敌人 HP 有剩余的情况下，通过**ウィザ-ドギア**将 HP 减到 0，这样才可触发，提前就杀掉敌人然后进行鞭尸是无法触发 WGF 的，而某些特殊任务要求用 WGF 终结对手时不仅要算好如何将敌人引导至**ウィザ-ドギア**处，还要算好时机和让**ウィザ-ドギア**命中敌人时是否是可以触发 WGF 的部位命中的，所以说难度还是很大的。

技能

除陷阱外，我们的主人公还可以装备技能来提高自身的能力，更方便应对各种情况，确保在与敌人交战中能够处于优势，戏谑敌人。技能一共有 10 种，初期只有陷阱发动、回避和自动回避三种，随着故事模式的进行将会在“魔力解放”选项内追加其它 7 种，价格不高建议优先入手。

技能一览

技能名	使用限制	冷却时间	效果	消费WARL
トラップ发动	无	-	提供多一个陷阱设置位，可以发动装备在此键上的陷阱，不受顺序影响	初期
ロ-リング	无	4秒	可以按键来进行回避动作	初期
オ-トディフェンス	无	1秒	当受到敌人攻击时会自动回避，但是获得的ARK会减半	初期
アクセル	无	6秒	对自己使用加速魔法，能够比正常速度跑得更快	1000
リカバリ-	3回	5秒	使用回复魔法为自己补血	1000
プロテクション	无	5秒	张开异常无效的护罩	1000
アングリ-ショット	无	10秒	射出让敌人发怒的魔法弹	1000
ペインストライク	9回	8秒	发出让敌人禁止的范围冲击波	3000
ショックウエ-ブ	9回	6秒	发出可以击飞敌人的范围冲击波	2000
パワ-ア-ム	无	5秒	给自己加力量魔法，可以按方向键推动敌人	2000

侵入者

侵入者即前来阻止我们魔女复活魔王的全部敌人，这些敌人也并不是没有头脑的，他们也会有能力上的差异，除去职业、攻击力、防御力上的不同，敌人还会对某些陷阱具有记忆和耐性，甚至根据警戒度和性格的不同，在行动模式上还会有很大的区别，这些区别可以在游戏的暂停界面中进行查看，下面笔者对敌人的能力查看界面做一下简要的介绍。



①姓名/职业/所属：敌人的基本情报信息。

②体力/防御力/警戒：敌人的体力值和防御力基本值，除去铠甲外，敌人的防御值可以直接减少陷阱所带来的伤害，如果有铠甲可以令大部分陷阱的伤害大幅降低，敌人的警戒值有 0～3 三个阶段，0 表示无境界，逐级升高，处于 3 的敌人在同一位置中过的陷阱会有记忆系统，绝对不会主动向那个格子移动，这点需要多加注意。

③攻击/特殊能力：攻击栏的 1、2、3、4 指的是敌人拥有几种攻击手段以及每种攻击手段所对应的攻击力，一定程度上决定着主人公受到敌人攻击的平均伤害，

而特殊能力表示少数敌人所拥有的其它能力，比如“差段移动”、忍者的“跳跃”等等，针对不同敌人要做好相应的警戒。

④陷阱耐性/陷阱无效：敌人针对某些陷阱具有特殊的识别功能，在已经设置了对应陷阱的位置，不管是否启动过均会绕过前进，而陷阱无效化则是针对某些陷阱的完全无效，即便发动命中敌人也不会对敌人造成任何伤害。应对这两种能力的办法是将敌人带入陷阱连击中，让敌人处于非站立状态，即可命中敌人，并不是完全没有办法对应。

※带有盔甲的敌人大多拥有各种各样无效化能力，我们需要先针对其弱点属性来进行破甲才能确实有效的造成伤害，关于破甲陷阱和弱点属性，在后面陷阱部分和流程攻略部分会有详细说明，这里不多说。

职业特征

侵入者不仅有性别、性格上的不同，还有各种各样的职业，根据职业不同也会存在着不同的特殊能力，每个职业有着自己本职业对陷阱固有的职业耐性和无效化能力，下面为大家介绍一下本作中职业的6大类别，其中的小职业分支会略有不同，建议在遇到新敌人时用“魔神の眼”进行查看确认。



①**近接攻击系**

近接攻击系主要包括战士、剑士、骑士等近战职业，使用武器主要是剑、枪、斧、槌等。近战职业的特色就是耐性多变，不同的分支拥有不同的耐性，特别要注意带有盔甲的敌人可能会有更多的无效化技能，应战时要及时破甲。

②**远距离攻击系**

远距离攻击系主要包括弓兵、弓骑士、狙击手、铳骑士以及一些使用飞行道具攻击的职业，他们的特点是攻击距离较远，拥有较大的杀伤范围，其中弓骑士和铳骑士由于盔甲的关系，自带“飞”和“挟”类型陷阱无效化的能力需要多加注意。

③**盗贼系**

盗贼系主要包括盗贼、暗杀者、侦察兵、战术师等等，其中盗贼全职业均对“床”类型陷阱有耐性，而盗贼还对“挟”类型陷阱有耐性，侦察兵对“天”和“挟”类型陷阱有耐性，战术师对“天”类型陷阱有耐性。

④**魔术师系**

魔术师系主要包括炎、冰、雷、暗和治愈系魔术师5种类型，分别会使用对应属性的魔法，炎魔术师在命中魔女后会让魔女进入“炎”状态、冰魔术师会冰冻魔女、雷魔术师会让魔女进入短时的“电”状态而麻痹、暗魔术师则会让魔女进入减速状态，治愈系魔术师则会为自己回复体力。这些魔术师会对自己同属性的属性陷阱具有无效化的能力（如炎魔术师免疫一些炎属性陷阱，以此类推）。

⑤**特殊武器系**

特殊武器系主要包括火炎兵、冰洁兵、电击兵、毒瓦斯兵4种类型，这类兵种由于头部带有巨大的防毒面具，所以会使“头”和“瓦斯”类陷阱无效化，同时与魔术师类似，对应属性的特殊武器兵种会使具有与自己相同属性陷阱无效化（如火炎兵免疫一些炎属性陷阱，以此类推）。

⑥**圣者**

圣者是最为特殊的职业，全游戏剧情任务共有12关，每一关的第三阶段均会有一名BOSS，一共12位圣者，这些圣者的攻击方式与普通士兵大不相同，需要及时使用魔神の眼来查看状态、弱点、耐性和免疫陷阱的类型，这里不一一介绍了，后面流程攻略部分会列出敌人的资料，方便玩家查看。

状态异常效果

游戏中无论是魔女设置的陷阱还是城内机关均有拥有一定属性攻击的能力，这些属性攻击在命中敌人后不仅会给敌人造成伤害，还会给敌人带来各种各样的异常状态，利用这些异常状态可以给战斗带来很大的便利，需要注意的是异常状态均有一定的持续时间，时间经过之后均可自动回复，其中也不乏有些异常状态具有快速回复的办法，下面对全部异常状态做一下具体介绍，供玩家们参考。





异常状态	持续时间	发动条件	效果
炎	10秒	①以炎属性命中带有油状态的敌人后变更为火状态	①体力徐徐减少（最大减少30点）
		②直接受到炎属性陷阱命中	②炎状态中再次受到炎属性攻击时状态时间会延长，进入水中会立即解除
冰	5秒	被冰属性陷阱攻击后触发	全身被冻结，无法进行任何行动，受到冰属性攻击会延长冰冻时间
电气	7秒	被电属性陷阱击中后触发	①全身被电流缠绕移动速度下降但是可以进行其它行动
			②电气状态中受到其他攻击无法解除该状态
减速	12秒	受到瓦斯类属性的攻击时会进入该状态	①减速状态下移动速度会大幅降低，并且不能进行其他行动
			②减速状态中再次被减速命中，减速持续时间初始化，重新计算，受到陷阱攻击后会立刻解除
油	12秒	受到带有油状态的陷阱或城内机关攻击后触发，全身沾油	①油状态时受到炎属性攻击会变为炎状态
			②油状态时受到油属性攻击会重置油状态的持续时间
			③炎状态时受到油属性攻击会重置炎状态的持续时间并延长
怒	10秒	受到屈辱系等陷阱攻击后会进入该状态	①该状态时敌人的移动速度会上升，会无视任何耐性陷阱而冲向魔女
			②具有远距离攻击特性的敌人在被激怒后攻击模式会变为近身攻击
			③怒状态时再次受到带有屈辱属性的攻击时怒状态持续时间重置
黑暗	10秒	受到暗属性魔法攻击时会进入该状态	该状态下屏幕画面会变得比平时更慢，再次受到此攻击，持续时间重置

ARK 与系统值的计算式

游戏中的陷阱命中敌人造成伤害后会获得 ARK 倍率判定以及系统值（华丽、残虐、屈辱）的判定，根据判定的数值不同获得的对应经验值和钱也不同，具体计算方法如下：

获得 ARK= 累计伤害 × 累计 ARK 倍率；

获得系统值 = 累计各种系统值 × 累计 ARK 倍率。

※ 能攻击中受到同一种陷阱攻击不再次累计 ARK 倍率和系统值，连击数超过 15 以上时不会增加获得评价，敌人体力为 0 后受到的攻击不会计算 ARK 倍率和系统值。

奖励点数



特定条件下，利用陷阱对侵入者进行连击后会有 ARK 倍率、各系统值的累计加成，具体的加成有以下几种，设计陷阱时需要注意这些加成类型，达成的越多累积的奖励数值就越高，对于完成某些挑战任务有奇效。

BONUS 种类

名称	达成条件
エリアルヒット	在敌人浮在空中时让陷阱命中，ARK倍率追加0.2
ロングレンジヒット	在5格外发动陷阱命中敌人，ARK倍率追加0.2
コアヒット	陷阱命中时敌人正好站在陷阱设置处的正中心，ARK倍率追加0.1
ラピッドチェイン	两个陷阱造成伤害间隔时间差不超过0.5秒，ARK倍率追加0.2
マルチヒット	同一个陷阱同时对多数敌人造成伤害，ARK倍率追加0.1
トラップリンク	使用陷阱命中前一个对敌人造成伤害的陷阱，连击中每一回ARK倍率加算0.1，最大可加算11回
フォ-リングダウン	从6米以上的高度令敌人掉到地板上，华丽值追加30点
ブレイジングアップ	给予敌人“炎”状态，残虐值追加30点
ウィ-クポイント	命中敌人的陷阱为敌人弱点属性对应的陷阱，每一个对应属性命中后ARK倍率追加0.1
ア-マ-ブレイク	在同一连击中对可破甲敌人的所有弱点，在连击不断的情况下命中且将敌人击飞即可破甲，屈辱值追加100点
ディスタントキャリ-	使敌人移动10格以上之后被下一个陷阱命中，ARK倍率追加0.5
ジャストキル	杀死敌人时所造成的血量不超过敌人最大HP以上2点，ARK倍率追加1.0
トゥ-ムスト-ンフィニッジュ	使用死亡墓碑杀死敌人，HP为0后再攻击无效，死亡墓碑的ARK倍率追加0.5
ウィザ-ドギアフィニッシュ	使用场景里的ウィザ-ド ギア来给敌人造成终结攻击，完成QTE后，ARK倍率追加0.2，受到的ウィザ-ド ギア攻击的对应系统值追加ウィザ-ド ギア系统值的一半
捕获ボ-ナス	利用城内机关捕获敌人，敌人HP变红后才可以捕获，故事模式捕获敌人ARK追击2000点，挑战模式捕获敌人ARK追加1000点

WARL 与熟练度的计算方法

在游戏中在完成任务后会对当次战斗中获得的 ARK 与系统值熟练度进行换算，变为 WARL 与系统值经验值，具体变换方法参照下表，没有达到下一阶段数值要求的按上一阶段计算。

WARL 换算方式

获得ARK	入手WARL
1	10
100	20
200	30
300	40
400	50
500	60
600	70
700	80
800	90
900	100
1000	110
1100	120
1200	130
1300	140
1400	150
1500	160
1600	170
1700	180
1800	190
1900	200
2000	220
2100	240
2200	260
2300	280
2400	300
2500	320
2600	340
2700	360
2800	380
2900	400
3000	450
3100	500
3200	550
3300	600
3400	650
3500	700
3600	750
3700	800
3800	850
3900	900
4000	950
4100	1000
4200	1050
4300	1100
4400	1150
4500	1200
4600	1250
4700	1300
4800	1350
4900	1400
5000	1450
5200	1500
5400	1550
5600	1600
5800	1650
6000	1700
6200	1750
6400	1800
6600	1850
6800	1900
7000	1950
7200	2000
7400	2050
7600	2100
7800	2150
8000	2200
8200	2250
8400	2300
8600	2350
8800	2400
9000	2450
9200	2500
9400	2550
9600	2600
9800	2650
10000	2700
10200	2750
10400	2800
10600	2850
10800	2900
11000	2950
11300	3000
11600	3050
11900	3100
12200	3150
12500	3200
12800	3250
13100	3300
13400	3350
13700	3400
14000	3450
14400	3500
14800	3550
15200	3600
15600	3650
16000	3700
16400	3750
16800	3800
17200	3850
17600	3900
18000	3950
18400	4000
18800	4050
19200	4100
19600	4150
20000	4200

※20000点以上每100点ARK值可以换算为10点WARL，恒久不变。游戏中，故事模式每章clear后会追加一定的ARK作为奖励，第一章为2000点，以后每章多获得2000点，以此类推。

熟练度换算方式

获得各种系统值	对应熟练度	获得各种系统值	对应熟练度
1	2000	4500	2600
50	2050	5000	2650
100	2100	5500	2700
300	2150	6000	2750
600	2200	6500	2800
1000	2250	7000	2850
1500	2300	7500	2900
2000	2350	8000	2950
2500	2400	8500	3000
3000	2450	9000	3050
3500	2500	9500	3100
4000	2550	10000	3150

※10000点以上各系统值每增加200点熟练度多增加10，恒久不变。

魔力解放

游戏中的魔力解放功能类似于商店，在这里玩家可以购买更多种类的陷阱、技能与外观，购买陷阱时需要对应的系统值熟练度到达一定数量，同时再购买时还需要消费一定的WARL才可获得；购买技能和外观则只需要花费WARL即可。全部陷阱除特典外会随着各项系统值的熟练度提高而增加，技能需要通过完成故事模式数量而增加，而外观则和结局与挑战任务有关，故事模式通关、完成全部结局、挑战任务通过50关、挑战任务通过100关均有外观追加，玩家们努力为了奖杯达成全收集吧。

陷阱介绍

陷阱作为本作的核心要素自然少不了它的篇幅比重，它是我们魔女大人杀人的利器，同时也是游戏策略的全部所在，陷阱分为普通陷阱和城内机关两部分。前者又分为天井、床和壁三个种类，共计62种，每种陷阱在取得所有陷阱后，可以再达到一定熟练度后进行强化，强化也是需要在“魔力解放”选项内购买的；后者分为プロシュライン城、バルマキア、ラプリアパ－ク、スカジ－二遗迹四个城内区域，共计57种，下面是这些陷阱的介绍以及简单的使用推荐，希望能给玩家们在设置陷阱时提供帮助。

※所有击飞类陷阱的击飞距离在延斜坡由下向上击飞时将有所减少，由上向下击飞时将有所增加，设置陷阱时请玩家务必计算清楚。

陷阱的能力

除了陷阱类型外，陷阱还有伤害值、ARK倍率、准备时间、系统值的设定，这些设定具体作用如下：

功能	作用
伤害值	陷阱命中敌人后给敌人造成的伤害，数值越大攻击力越高，最终伤害=攻击力-敌人防御力
ARK倍率	陷阱命中时所获得的ARK值，倍率越高ARK值和系统值越大，越容易获得更多的WARL和熟练度
准备时间	陷阱设置后和再次发动的间隔时间
系统值	系统值分为华丽、残虐、屈辱三个种类，是开启跟多陷阱的必要条件，也是评价杀敌程度的标准

陷阱的特性

如图所示，每个陷阱都拥有对应的效果，这些效果将影响命中后对敌人的状态变化以及杀伤形式，敌人针对不同陷阱有弱点、耐性和无效化的设定，所以在查看敌人状态时要多注意图标的形式，不要用错陷阱。



普通陷阱

普通陷阱是魔女所使用的可以自行设置的陷阱，这些陷阱主要通过提升华丽、残虐、屈辱的熟练度来进行解锁，之后花费WARL进行购买，玩家初期可以设置的陷阱数为4个，随着游戏的进行最大可以增加到7个，同时携带的陷阱数最大为12个，也会跟着游戏进行来解锁，普通陷阱分为天井、床和壁三个种类，每种陷阱在对应类型熟练度达到一定数值时还可以进行一次强化，对打出高评价更加有帮助，下面是关于普通陷阱的逐一介绍。

天井类

天井类陷阱主要是从房顶掉下的铁球、巨斧、镰刀、针刺等，拥有巨大的破坏力、击飞力和压迫力，适合于配合限制类的床陷阱进行连锁起手，同时也是移动敌人的绝佳选择。

●メガロック

开放条件	初期解放
伤害	50
ARK倍率	×0.9
设置时间	8秒
系统值	华丽值70
所属特性	岩
能否破甲	不可

简要介绍：从天上落下巨大的石头，给予敌人压倒的打击，在斜坡地形可以从高处向低处进行连滚，给予压过的人造成伤害。此陷阱是初期就可以拥有的岩特性陷阱，可以配合各种床陷阱实现位置上移动，对敌人造成后续连击，并且可以给予较高伤害，推荐在没有后续更高效岩特性的陷阱之前和刷华丽值时常备。

●アイアンボール

开放条件	华丽值16100、WARL2500
伤害	60
ARK倍率	×0.8
设置时间	10秒
系统值	华丽值80
所属特性	岩
能否破甲	不可

简要介绍：落石的强化型陷阱，可以对陷阱下的敌人发生弹飞效果，在斜坡地形使用可以携带敌人连续翻滚造成伤害，同时碰到墙壁会自动反弹，最大可连续反弹两次，造成连续伤害，在解锁后可以代替メガロック成为常备陷阱之一，搭配性比较出众。

●フレアロック

开放条件	华丽值42300、WARL4500
伤害	65
ARK倍率	×0.7
设置时间	8秒
系统值	华丽值75
所属特性	炎、岩
能否破甲	不可

简要介绍：带有炎属性的巨大石块，基本能力和打击方式与メガロック基本相同，惟一不同的是フレアロック带有炎属性，可以给命中的敌人带来“炎”属性的灼伤效果令其疯狂逃窜，不利于连击，但是可以增加伤害量。对有“油”状态的敌人可以造成更多的伤害，同时让“炎”异常最大幅度发挥作用。

●スノ－ボ－ル

开放条件	屈辱值38300、WARL4500
伤害	20
ARK倍率	×1.1
设置时间	9秒
系统值	屈辱值55
所属特性	岩
能否破甲	不可

简要介绍：从天上落下巨大的雪球，其具备メガロック的攻击效果，同时可以令被命中的敌人无法行动，配合床和壁陷阱可以发挥其优势，让连击变得更从容，不过在实战中的效果并不如メガロック，短暂的停止有时会令后续陷阱发动的时间难以把握，需要熟悉发动陷阱的时间，这样才能逐渐发挥它的性能。

●スパイクボール

开放条件	残虐值51200、WARL6000
伤害	70
ARK倍率	×0.7
设置时间	11秒
系统值	残虐值90
所属特性	岩
能否破甲	不可

简要介绍：作为岩特性攻击力最高的陷阱，与其残虐的属性相当匹配，可以说这个道具除非单纯为了刷华丽值与屈辱值，否则都会作为设置连环陷阱的主力，其与メガロック的攻击方式完全相同，并且被砸压下的敌人硬直时间更长，更容易给下一个陷阱发动创造时间，对于实际的把握要求也并不高，只是注意下一陷阱不要发动过早导致碰到还没有消失的スパイクボ－ル造成发动失败即可。

●タライ

开放条件	屈辱值1300、WARL700
伤害	7
ARK倍率	×2.4
设置时间	3秒
系统值	屈辱值30
所属特性	怒
能否破甲	不可

简要介绍：在天井类陷阱中拥有无法超越的ARK倍率，在某些挑战条件要求达到较高ARK的关卡有奇效，同时可以令被砸中的对象进入“怒”状态，在“怒”状态下敌人会疯狂追踪魔女大人，并向其发动进攻，一定要注意好回避。该陷阱的弊端是范围较小，前一个陷阱通常需要达成完美命中才有可能让タライ打中，笔者个人不是很喜欢用。

●カビン

开放条件	华丽值700、WARL500
伤害	1
ARK倍率	×1
设置时间	3秒
系统值	华丽值70
所属特性	头
能否破甲	不可

简要介绍：花瓶陷阱和初期可以拥有的南瓜头类似，属于掉落类让敌人强制移动的陷阱，其属性不同属于华丽系列，可以让敌人朝中陷阱前的面向方向前进4格，在诱导敌人进入下一个陷阱范围和触发城内机关上有奇效。需要注意的是，花瓶远比南瓜头要小，所以对判定点的把握成为一个很重要的问题，前置陷阱的设计需要尽量能够造成花屏启动时达到完美命中，否则很有可能导致连击失败。

●アブラカビン

开放条件	华丽值9400、WARL1500
伤害	3
ARK倍率	×1
设置时间	6秒
系统值	华丽值65
所属特性	油、头
能否破甲	不可

简要介绍：基本攻击方式与花瓶相同，同样具有体积小不易命中的特点，其比花瓶的优势在于不仅可以让对手朝想要移动的方向移动，还可以给敌人附加“油”状态，为下一步的连击带来了更高的可能性，可以让后续命中炎属性陷阱的敌人进入“炎”状态造成持续伤害，增加输出量。虽然如此，但总体推荐度并不高。

●パンプキンマスク

开放条件	初期开放
伤害	1
ARK倍率	×1
设置时间	7秒
系统值	屈辱值65
所属特性	头
能否破甲	不可

简要介绍：初期即可使用的南瓜头陷阱，在游戏中算是比较常见的了，其优势在于体积较大更容易命中，缺点在于CD时间过长，需要花时间跟敌人周旋，考验玩家的回避技术，总体上讲是比较推荐常备的陷阱，多用于连击中改变移动方向，尽量不要用于起手。

●アゴニ－マスク

开放条件	残虐值37000、WARL5500
伤害	45
ARK倍率	×0.9
设置时间	6秒
系统值	残虐值95
所属特性	电、头
能否破甲	不可

简要介绍：同样属于控制头部造成失去视野的陷阱，该陷阱自带电击效果，可以给与敌人电属性的伤害，同时也具备具备南瓜头的攻击模式，自身系统值属于残虐系，所以也是头部控制陷阱中攻击力最高的，但是相对地，强制移动距离从4格变为了2格，导致在实际应用中受到了很大局限，不太适合连击，推荐度不高。

●ペンデュラム

开放条件	初期开放
伤害	45
ARK倍率	×0.9
设置时间	5秒
系统值	残虐值60
所属特性	天
能否破甲	可

简要介绍：从天空降下的巨大斧头可以说是本作的招牌陷阱，系列前几作亦是如此，可以攻击3格范围内的全部敌人，在攻击后将敌人向攻击方向强制推动3格，并击飞敌人使敌人在3格之外的一格落地，设置下一步陷阱的时候需要算好提前量和预判距离。多用于被束缚装置牵制后作为连击的起手用，是非常不错的残虐系起手陷阱，同时还可以对某些敌人进行破甲，自带的击飞效果成为了破甲事半功倍的利器，建议常备。

●スイングハンマ－

开放条件	华丽值22000、WARL3500
伤害	20
ARK倍率	×0.9
设置时间	3秒
系统值	华丽值55
所属特性	天
能否破甲	可

简要介绍：与斧头类似的击飞锤子，在攻击模式上与斧头几乎完全一样，不同点在于其系统值所属于华丽，同时其设置后自动摇摆次数比斧头少一次，并且击飞范围比斧子远，为4格，落地点和斧子一样为前方一格，利用这一特点可以在控制陷阱和下一步设置陷阱之间做出更多的选择，用处在后期远大于前期，可以在一定程度上取代斧子的地位。

●イビルシュ－ト

开放条件	华丽值65600、WARL6000
伤害	35
ARK倍率	×0.8
设置时间	8秒
系统值	华丽值66
所属特性	–
能否破甲	可

简要介绍：从天空出现如天井斧模样的魔神の脚，将设置地点为中心3格内的敌人踢飞，此攻击将直接将敌人踢飞至墙壁，具有无视防御力的效果。

●フォ－ルニ－ドル

开放条件	残虐值1500、WARL700
伤害	55
ARK倍率	×1
设置时间	10秒
系统值	残虐值70
所属特性	天
能否破甲	不可

简要介绍：类似于岩属性的天属性陷阱，用无数的针刺将敌人压倒，同时无视敌人防御力，对敌人造成55点的伤害，其惨虐属性决定了其伤害高的特性，对于没有斜坡的地点打击度比岩石要好。不过需要注意的是，该陷阱会将敌人击倒，不利于后面的连击，如斧头、吹头等陷阱不能第一时间命中敌人，如要击飞敌人继续连击可以选择紧贴地面的悠悠球、旋转电锯等陷阱方可。

●クレ－ン

开放条件	华丽值4600、WARL1000
伤害	15
ARK倍率	×1.7
设置时间	5秒
系统值	华丽值85
所属特性	天
能否破甲	不可

简要介绍：起重机拥有天属性陷阱中超高的ARK倍率，适合带入连击达成ARK要求较高的某些挑战项目，其作用范围很小，对不在格子中心以及倒地的敌人不能命中，抓取敌人后会强制向敌人移动方向移动一格，除特殊挑战任务要求以外，其他地方不推荐使用，使用的难度大，泛用性地成为了它的硬伤。

●サ－キュラ－ソ－

开放条件	残虐值7500、WARL2000
伤害	10
ARK倍率	×0.5
设置时间	5秒
系统值	残虐值75
所属特性	天
能否破甲	不可



简要介绍：从天空降下一轮圆形电锯，给予命中的敌人4连击，陷阱数据的伤害值是1次命中的伤害，连击伤害没算在内。该道具的使用度很高，因为其可以命中倒地的敌人，并且可以在命中结束后强制将敌人击飞2格，方便后续连段，和斧头等陷阱配合有非常奇妙的效果，建议常备。惟一的不足是判定点在格子正中央，对与电锯平行进入格子的敌人很可能会miss，所以发动前置陷阱时务必要注意时机，确保敌人进入电锯格子时的位置。

●トゥームストーン

开放条件	屈辱值18200、WARL3500
伤害	44
ARK倍率	×0.9
设置时间	8秒
系统值	屈辱值60
所属特性	岩
能否破甲	不可

简要介绍：墓碑是屈辱系岩属性的陷阱，与其他石头类陷阱不同，墓碑在终结对手的时候带有特殊的演出动画，同时会有特殊点数加成，在个别挑战任务中有意想不到的效果。但是墓碑也有与众多天井类陷阱共同的弱点，那就是攻击范围较小，无法覆盖整个格子，比较考验玩家的完美命中能力。

●イビルスタンプ

开放条件	屈辱值52500、WARL6000
伤害	50
ARK倍率	×1
设置时间	10秒
系统值	屈辱值66
所属特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：从天空降下魔神的巨大脚趾，对设置格子与其前方一格造成无视防御的巨大伤害，同时会击倒敌人。魔神系的陷阱大多都有无视防御力的效果，但是共通的弊端就是后续连击需要算好时机，有一定延迟再发动下一陷阱，不然很容易被还没有消失的魔神身体抵消下一陷阱的效果，造成连击失败，需多加注意。

●メガバズソー

开放条件	残虐值21000、WARL4000
伤害	35
ARK倍率	×0.8
设置时间	6秒
系统值	残虐值50
所属特性	天
能否破甲	可

简要介绍：从天空降下巨大圆形的特殊电锯，电锯会向指定方向旋转前进一定距离，同时对该范围内的敌人进行击飞2格的打击，配合其它陷阱可以实现多重打击，不过多用于单次击飞接续后续连击，因为多段击飞对陷阱发动时间计算要求太过精确，不推荐使用。



●メガヨーヨー

开放条件	屈辱值8800、WARL3000
伤害	30
ARK倍率	×0.6
设置时间	9秒
系统值	屈辱值50
所属特性	–
能否破甲	可

简要介绍：巨大悠悠球可以说是击飞类陷阱里面最好用的陷阱了，其可以有效地对前方束缚、行动的目标进行打击，同时也可以对在连击中击飞、倒地、产生异常状态的敌人进行打击，可以说是毫无局限性的陷阱，并且可以进行破甲和击飞，绝对近乎完美，推荐所有玩家常备这个陷阱，你会发现它的价值远大于你的想象的。

●クイーンハイヒール

开放条件	プレミアムボックス特典
伤害	40
ARK倍率	×1.2
设置时间	7秒
系统值	屈辱值85
所属特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：从天而降的巨大高跟鞋一举压垮敌人，该道具为特典所带，拥有的人数想必不是很多，该陷阱主要可以对带有天属性耐性的敌人进行攻击，效果远比游戏中的陷阱好，其攻击方式类似于魔神的脚趾，连击时同样需要注意算好时间差。

●ギロチン

开放条件	プレミアムボックス特典
伤害	65
ARK倍率	×0.9
设置时间	11秒
系统值	残虐值80
所属特性	天
能否破甲	不可

简要介绍：效果类似于"审判の间"内的断头台，伤害不如城内机关断头台高，但是非常便携，同样是特典所获得的道具，其设置时间过长是惟一的硬伤，不建议放入连击使用，玩家可以将其设置在连击的最后一击，利用其它陷阱诱导敌人倒地此处，一击必杀之是最好的用法。

壁类

壁类陷阱通常以各种射出系和弹射系为主，它们共同的特点是都必须依赖于墙壁来设置，不会影响天井和床系列的陷阱设置的位置，对于辅助天井和床系列陷阱连击具有无法比拟的作用，主要陷阱有各种属性飞镖、自由弹射墙和壁刺等等。

●アロースリット

开放条件	初期开放
伤害	25
ARK倍率	×2.5
设置时间	2秒
系统值	华丽值90
所属特性	飞
能否破甲	不可

简要介绍：初期即可装备的最普通小箭，设置在墙壁上并启动后小箭会沿直线中速飞行，直至命中敌人，小箭带有穿透效果，可以命中多名敌人，直至碰到障碍物后消失。该小箭飞行速度没有想象中的快，打击的判定点很小，基本上处于小箭射出的一条直线内，不能有效地打击同一条直线上全方位格子内的敌人，使用时尽量配合束缚陷阱，以免射空，总体来说推荐度不高，不如属性小箭作用大。

●コールドアロー

开放条件	华丽值47500、WARL5000
伤害	20
ARK倍率	×2.0
设置时间	3秒
系统值	华丽值75
所属特性	冰、飞
能否破甲	不可

简要介绍：由初期小箭衍生出来的冰属性小箭，设置方式和攻击类型与普通小箭相同，特点是可以给与同一直线上的敌人冰属性异常状态，中招后敌人会冰冻5秒，适用于与多名敌人同场作战时起牵制作用和应对一些特殊挑战任务的目标要求，同时该道具也是仅有的能使敌人冰冻的主动设置类陷阱，如果非要选择一把小箭携带的话，那么笔者在这里推荐携带冰属性的，因为其它异常状态城内机关和其它主动设置类陷阱亦可达成。

●ファイアーボール

开放条件	华丽值3400、WARL1000
伤害	35
ARK倍率	×1.8
设置时间	3秒
系统值	华丽值85
所属特性	炎、飞
能否破甲	不可

简要介绍：由初期小箭衍生出来的火属性小箭，设置方式和攻击类型与普通小箭相同，特点是可以给与同一直线上的敌人伤害，并给与处于"油"状态的敌人"炎"属性伤害，令其持续掉血，并丧失攻击意识，同样适用于与多名敌人同场作战时起牵制作用，不过没有冰属性小箭方便的是需要配合"油"类陷阱才能发挥巨大作用，故推荐度不是很高。

●サンダージャベリン

开放条件	华丽值13600、WARL2500
伤害	45
ARK倍率	×1.4
设置时间	4秒
系统值	华丽值95
所属特性	电、飞
能否破甲	不可

简要介绍：由初期小箭衍生出来的电属性小箭，设置方式和攻击类型与普通小箭相同，特点是可以给予同一直线上的敌人伤害，并令敌人进入"电"状态（麻痹受困），与冰属性小箭一样适合应对多名敌人通常的状况。不过由于有电属性束缚陷阱的存在，让电属性小箭的使用频率和使用价值大幅降低，是否携带依喜好和关卡而定。

●ガドリングアロー

开放条件	残虐值16900、WARL3000
伤害	12
ARK倍率	×1
设置时间	5秒
系统值	残虐55
所属特性	飞
能否破甲	不可

简要介绍：与普通小箭类似，不同的是连续旋转发射5根小箭，这5根小箭全部带有穿透效果，在命中过程中可以给敌人造成短暂的硬直时间，比单一的普通小箭更容

易进行后续连击，不过小箭总归是小箭，没有异常的它始终不能作为主要陷阱带进我们的背包，推荐度不高。

●キラーバズソー

开放条件	残虐值3200、WARL1000
伤害	30
ARK倍率	×1
设置时间	4秒
系统值	残虐值65
所属特性	飞
能否破甲	可

简要介绍：从墙壁射出可以推进敌人的电锯轮盘，将对象强制向发射方向推进，直至碰到障碍物，无论前方是否有台阶，均无法阻止轮盘前进，在某些地形是推进敌人强制移动的极品陷阱，挑战任务中也比较常见，尽量学会运用，推荐携带。

●ペッタンロー

开放条件	屈辱值11500、WARL2500
伤害	3
ARK倍率	×0.7
设置时间	5秒
系统值	屈辱值70
所属特性	飞
能否破甲	不可

简要介绍：俗称的皮搋子，类似于小箭类射出道具，发动后会沿直线前进，直至遇到障碍物后消失，碰到敌人时会瞬间将敌人拉至墙壁，紧贴墙壁一小段时间，起到一定的固定作用，随后可以进行连击，属于屈辱系的墙壁束缚陷阱，可以用于获取屈辱系评价值的挑战任务，一般情况下推荐度不是很高。

●フライングケーキ

开放条件	屈辱值27000、WARL4000
伤害	1
ARK倍率	×2
设置时间	3秒
系统值	屈辱值95
所属特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：从墙壁发射的蛋糕可以夺取对方视野，不用像头戴陷阱那样占用一个格子来设置，可以让对手强制移动3格，不过需要注意的是，该陷阱不能和其它头戴陷阱同时使用，所以推荐度不高。

●ローリングボム

开放条件	华丽值33100、WARL3000
伤害	55
ARK倍率	×1.2
设置时间	6秒
系统值	华丽值100
所属特性	炎
能否破甲	可

简要介绍：ARK倍率较高是这个陷阱的特点，从设置点位置向外一格生成一个瞬间爆炸的火球可以将靠近的对手向正前方击飞2格，并让带有"油"状态的敌人进入"炎"状态持续受到伤害。该陷阱吹飞范围会根据中陷阱时随处格子中的位置有小幅变化，所以比较难掌握吹飞距离，不太容易和后续陷阱配合对敌人进行攻击，可以放在最后结束使用，推荐度不是很高。

●プッシュウォール

开放条件	初期开放
伤害	5
ARK倍率	×1.2
设置时间	4秒
系统值	华丽值65
所属特性	壁
能否破甲	不可

简要介绍：初期即可使用的墙壁弹出式陷阱，主要用于将连击中被攻击到墙壁边缘的敌人进行推回场地内，有助于后续进一步连击。该陷阱可以将在其攻击范围内的敌人强制朝弹出方向推出两格，敌人会移动到两格外的第三格内，设置后续陷阱时需要计算好距离，特别提示该陷阱没有击飞效果。

※该陷阱在击中"岩"属性的陷阱时会将岩石一并推出，并给与对应直线上的敌人造成伤害，发动时也需要注意一下自己的位置，不要被误伤。

●スマッシュウォール

开放条件	华丽值7600、WARL1500
伤害	15
ARK倍率	×1.4
设置时间	6秒
系统值	华丽值70
所属特性	壁
能否破甲	可

简要介绍：高级墙壁弹出式陷阱，比"プッシュウォール"的弹出速度更快，弹射距离更远，可以强制将敌人推到6格以外的地方，并使敌人落地于6格外正前方一格的地方，同时附带强力的击飞效果，飞行速度比较快。该陷阱与"プッシュウォール"一样可以对"岩"属性陷阱产生作用，同样会将岩石推出（并不是击飞）。

●イビルナックル

开放条件	华丽值59100、WARL6000
伤害	40
ARK倍率	×1
设置时间	5秒
系统值	华丽值66
所属特性	–
能否破甲	可

简要介绍：召唤魔神之拳对设置地点前方2格内的敌人进行击飞攻击，击飞距离为无限远，直至遇到障碍物后撞墙落地，落地后会进入倒地状态，如果遇到其它陷阱或城内机关，可以直接发生连击。该陷阱适合远距离击飞，产生远距离连击的奖励分数，同时该陷阱击飞敌人的方式与加农炮不同的是，魔神之拳是平行于地面吹飞，而不是斜向上方吹飞，所以更有利于空中连击，应对一些比较复杂的挑战任务时可以尝试使用。

●スローガス

开放条件	华丽值25400、WARL4000
伤害	3
ARK倍率	×0.7
设置时间	8秒
系统值	华丽值50
所属特性	瓦斯
能否破甲	不可

简要介绍：减速毒气的作用很明显，可以令前方3×3范围内的敌人进入减速状态，毒气会持续喷出一小段时间，在时间内接触皆会被其效果所控制，减速过程中的敌人移动速度会非常缓慢，并且如果陷阱范围内有炎属性的其它陷阱，在发动炎属性陷阱时会产生3×3范围的爆炸伤害，也可以作为连击的一个不错选择。

●トイハンマー

开放条件	屈辱值4500、WARL1500
伤害	7
ARK倍率	×1.3
设置时间	5秒
系统值	屈辱值70
所属特性	壁
能否破甲	不可

简要介绍：从墙壁伸出一个体积较小的玩具锤攻击敌人，由于体积和判定点的关系，尽量等敌人贴近墙壁后再使用则更容易命中。该道具的ARK倍率是其亮点，伤害不高是其弱点所在，被命中的敌人可以沿着墙壁向左侧或右侧移动一格，方便进行下一步的连击，喜欢带入墙壁陷阱连击的玩家可以尝试将此陷阱常备于装备内，以备不时之需。需要注意的是，该陷阱无法移动在空中和倒地的敌人。

●デスサイス

开放条件	残虐值10200、WARL2500
伤害	50
ARK倍率	×0.9
设置时间	8秒
系统值	残虐值70
所属特性	壁
能否破甲	可

简要介绍：死神镰刀是与玩具锤作用类似的残虐系陷阱，伤害明显比玩具锤要高很多，同时其攻击范围和强制移动距离也比玩具锤更有优势，死神镰刀可以令敌人延墙壁左或右强制移动2格，同时令敌人处于击飞状态，不仅方便后续连击，还可以拿到空中连击的奖励加成，可以说是比较推荐的墙壁陷阱之一，如果对屈辱值没有太大要求，可以考虑将玩具锤换成死神镰刀来使用。

●バキュームウォール

开放条件	华丽值1500、WARL700
伤害	1
ARK倍率	×0.6
设置时间	5秒
系统值	华丽值55
所属特性	吸
能否破甲	不可

简要介绍：真空墙就类似于一个强力吸附装置，相比于床陷阱，真空墙的吸附能力更高，当敌人处在范围内启动的时候很难逃出其作用范围（带有某些攻击技能和特殊移动技能的敌人除外，一般只要魔女不在身边他们不会轻易使用这些技能），该装置的作用范围是设置区域前方3格，没有伤害作用，可以强制控制敌人紧贴墙壁4秒，在其间可以利用各种击飞装置将敌人击飞，推荐度中等。



●スローターファン

开放条件	残虐值25700、WARL5000
伤害	45
ARK倍率	×0.4
设置时间	7秒
系统值	残虐值85
所属特性	吸、壁
能否破甲	不可

简要介绍：该陷阱与真空墙类似，可以产生一定范围的强力吸附能力，但是残虐系的属性告诉我们，它是带有很大伤害的。该装置内置一个大型涡轮，被吸附到墙上的敌人会受到涡轮造成的巨大伤害，由于同时兼备伤害效果，导致其吸附范围比真空墙要小一些，只有装置设置位置前2格，但是吸附时间同样为4秒，但是在其较低的ARK倍率面前，让这个装置的实用度大幅降低。

●ギルティランス

开放条件	初期开放
伤害	40
ARK倍率	×0.5
设置时间	5秒
系统值	残虐值55
所属特性	壁
能否破甲	不可

简要介绍：从墙壁内射出数道针刺将敌人强制拉到墙边，针刺射出距离为2格，对站立、空中、倒地的敌人均可生效，同时如不进行后续连击敌人将会自动处于倒地状态，想要计算连击时间差的朋友提前算好后面要设置的陷阱类型。该陷阱推荐常备，适用范围非常广，启动时可以适当提前一点启动，你会发现这样效果更佳。

●メイデンハッグ

开放条件	残虐值43700、WARL6000
伤害	60
ARK倍率	×0.8
设置时间	6秒
系统值	残虐值100
所属特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：铁处女像的作用是设置在墙壁后对进入范围的敌人拉入装置内进行刺击，命中后会令敌人进入倒地状态，同时造成巨大伤害，在某些环境下可以作为终结陷阱使用，不推荐带入连击中。

●UFO

开放条件	プレミアムボックス特典
伤害	15
ARK倍率	×0.7
设置时间	5秒
系统值	华丽值60
所属特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：特典陷阱，从墙壁出现UFO将敌人带向设置陷阱的墙壁处，强制移动性非常高，同样可以无视对壁陷阱有耐性的敌人，不过鉴于其获得途径的困难，在这里不予推荐。

床类

床类陷阱多用于束缚敌人、强制移动敌人来使用，是陷阱连击的主要起手方式，在连击中大多不需要使用束缚系的床陷阱，而多使用强制移动的床类陷阱。床类陷阱不可与天井类陷阱设置在同一格子内，安排陷阱时需要尤为注意作用范围。

●ベアトラップ

开放条件	初期开放
伤害	15
ARK倍率	×0.8
设置时间	4秒
系统值	华丽值65
所属特性	挟
能否破甲	不可

简要介绍：初期即可使用的捕兽器，同时也是实用度最高的非异常状态陷阱，其优势在于判定范围大，基本全部一个格子内都有判定，且命中后可以小幅调整位置至格子中间，同时束缚时间高达4秒，足以让各种后续陷阱进行发动。使用时有一点需要注意，该陷阱对命中时的身体姿势有很大要求，站立命中就是站立束缚，倒地命中就是倒地束缚，为了顺利的连击，请在设置陷阱时看好前一部攻击敌人的状态在设置下一步的陷阱。

●ブラッディシザー

开放条件	残虐值13300、WARL3500
伤害	50
ARK倍率	×0.6
设置时间	7秒
系统值	残虐值80
所属特性	挟
能否破甲	不可

简要介绍：血色剪刀与捕兽器功能类似，但是更注重给予敌人的伤害，明显是残虐系武器的特色，该陷阱在命中判定上要比捕兽器略小，同时束缚时间仅有短短的1秒，要在束缚之后尽快启动下一陷阱，否则容易错过时机叫敌人逃跑，其对于敌人命中时姿势的要求与捕兽器也是相同的，这里就不多说了。

●ハンギングチェーン

开放条件	华丽值29100、WARL3500
伤害	15
ARK倍率	×0.7
设置时间	8秒
系统值	华丽值60
所属特性	挟
能否破甲	不可



简要介绍：类似于天井类可以悬挂敌人移动的钩子，这个陷阱的作用是束缚敌人6秒，并且可以让下一个连击算作空中连击，陷阱时间结束后敌人会进入倒地状态，后续连击尽量在空中进行。

●マンリキスピン

开放条件	屈辱值6500、WARL2000
伤害	10
ARK倍率	×0.9
设置时间	8秒
系统值	屈辱值65
所属特性	挟
能否破甲	不可

简要介绍：这是屈辱系的一个比较有特色的束缚陷阱，在命中敌人后会发生旋转产生气流，将周围其它敌人吹飞，同时旋转结束后，敌人将失去方向朝左前方移动两格，在调整连击角度和位置上具有比较神奇的效果，不过中招判定仍然略小于捕兽器，但是相对来说还是比较推荐携带，毕竟屈辱系的束缚陷阱数量并不多。

●スプリングフロア

开放条件	初期开放
伤害	5
ARK倍率	×0.7
设置时间	4秒
系统值	华丽值50
所属特性	床
能否破甲	不可

简要介绍：弹跳床是击飞敌人、强制移动敌人位置的必备陷阱，它可以让敌人往指定方向移动3格，并在3格以外的前方1格落地，总共击飞距离达到4格之远，同时还可以将"岩"属性的石头一起击飞，给连击带来更多的可能性，建议常备此陷阱，大部分连击都需要此陷阱来进行协助。

●スマッシュフロア

开放条件	华丽值11400、WARL2000
伤害	10
ARK倍率	×0.8
设置时间	6秒
系统值	华丽值55
所属特性	床
能否破甲	不可

简要介绍：弹跳床的强化版，攻击力为弹跳床的2倍，同时拥有更长的击飞距离，可以让敌人往指定方向移动6格，并在6格以外的前方1格落地，总距离达到了惊人的7格之长，不过其实用性不如弹跳床，因为有些地形移动距离过长反而会导致连击无法进行，视情况携带。

●ヒューマンキャノン

开放条件	屈辱值32300、WARL5000
伤害	30
ARK倍率	×0.7
设置时间	7秒
系统值	屈辱值80
所属特性	床
能否破甲	不可

简要介绍：加农炮与兵の庭园那种捕获专用的大炮类似，可以随时随地将敌人击飞到墙上，攻击距离无限远，直到遇到障碍物为止，落下后敌人会进入倒地姿势，有充足的时间进行下一步的连击，可以说有了加农炮我们再也不需要去找特定的机关将敌人打至捕获装置内了，带着加农炮，一发就搞定。

●ブラストボム

开放条件	华丽值2400、WARL500
伤害	50
ARK倍率	×1.2
设置时间	3秒
系统值	华丽值90
所属特性	炎
能否破甲	可

简要介绍：在指定地点可以发生范围为一整格的炎爆，该炎爆可以使处于"油"状态的敌人进入"炎"状态造成持续伤害，同时在爆炸后会将敌人向上下左右四个方向任意一个击飞2格，方向主要取决于敌人在中陷阱时位置更偏重于哪一侧就会往那一侧移动。所以虽然这个陷阱伤害很可观，但是不推荐使用，因为大多情况下很难准确掌握击飞方向。

●スパークロッド

开放条件	华丽值6000、WARL1200
伤害	35
ARK倍率	×0.6
设置时间	5秒
系统值	华丽值60
所属特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：最好用的束缚陷阱，除了无法束缚带有电属性免疫的敌人外，对其他敌人都是强力的杀手锏。其优势在于范围很大，甚至可以波及到一格以外，并且可以同时束缚麻痹住多个敌人，持续时间为3秒，给后续连击带来很大便利和反应时间，在配置陷阱上有很大变数。另外，其优秀的伤害值也是笔者推荐它的重要理由之一，综合考虑这个束缚陷阱非常推荐常备。

●ライジングフロア

开放条件	华丽值37500、WARL4000
伤害	25
ARK倍率	×1.1
设置时间	4秒
系统值	华丽值80
所属特性	床
能否破甲	可

简要介绍：突起平台与弹跳床的原理类似，只是这个陷阱并不会对敌人产生位置上的强制移动，而是会将敌人击飞到天花板造成撞击损伤，在落地后会进入倒地状态，变相延长敌人的受控时间。这一陷阱的主要用处是在后期完成魔女愿望任务或挑战任务时需要将敌人送上一些比较高的平台，从而让城内机关攻击敌人，来达成条件，除此之外用处并不是很大。

●ヘルファイアー

开放条件	残虐值31000、WARL5000
伤害	65
ARK倍率	×1
设置时间	7秒
系统值	残虐值75
所属特性	炎
能否破甲	可

简要介绍：在地面形成巨大火柱，对3×3范围内的敌人造成大量伤害，并向一侧对敌人强制击飞3格，由于不好掌握击飞方向，所以不建议带入连击中，作为结束陷阱还是不错的。

●イビルアッパー

开放条件	华丽值53100、WARL6000
伤害	20
ARK倍率	×1
设置时间	6秒
系统值	华丽值66
所属特性	–
能否破甲	可

简要介绍：与突起平台类似的魔神类陷阱，给敌人造成无视防御的伤害，该陷阱使用后同样具有魔神手臂消失慢的特点，而命中多数敌人后落下速度也会有所不同，所以在连击时要多加掌握间隔时间，以免出现不必要的失误。

●シャークブレード

开放条件	残虐值5200、WARL1500
伤害	25
ARK倍率	×1
设置时间	8秒
系统值	残虐值50
所属特性	床
能否破甲	不可

简要介绍：从地上出现类似鲨鱼背鳍一样的刀片向前突进，遇到障碍物后返回再次攻击，可以对目标造成两次伤害。被它命中的敌人会被弹向空中很高的距离，可以配合斧头进行高空连击，也可以等落地时再次命中第二下造成奖励值的加算，灵活度非常高，是中前期比较好用的陷阱之一，在这里推荐如果有位置就带一个在包里吧。

●バナナノカワ

开放条件	屈辱值2800、WARL1000
伤害	5
ARK倍率	×1.3
设置时间	1秒
系统值	屈辱值100
所属特性	床
能否破甲	不可

简要介绍：恶搞很明显的香蕉皮，完全对得起它100的屈辱值，其高额的ARK倍率也让它成为起手和连击中的宠儿。陷阱启动后会在地面上生成一个香蕉皮持续几秒，在时间内只要有敌人命中就会滑倒并向敌人正在移动的方向强制移动1格，并不需要在敌人走到上面时在启动（有耐性的敌人除外），虽然伤害不高，但是在攻略以屈辱值为条件的挑战关卡时有奇效。



●テツクマデ

开放条件	初期开放
伤害	10
ARK倍率	×0.7
设置时间	6秒
系统值	屈辱值75
所属特性	怒
能否破甲	不可

简要介绍：从敌人面前突然出现耙子命中敌人，让敌人进入"怒"状态，并向指定的方向强制移动1格，形成倒地状态，该道具多用于起手，拥有和束缚陷阱类似的效果；同时也可以用于引诱敌人，毕竟"怒"状态时敌人会不顾一切冲向魔女大人，非常方便诱导敌人进去我们设下的另一个圈套，建议携带。

●デルタホース

开放条件	屈辱值14600、WARL4000
伤害	30
ARK倍率	×0.6
设置时间	6秒
系统值	屈辱值85
所属特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：屈辱的拷问木马对于女敌人来说完全就是服务性的福利，被木马束缚的敌人会持续3秒在木马上坐下，在这期间可以利用击飞陷阱直接将木马毁坏并击飞目标，但是需要注意的是，木马头部是无法被击毁的，如果敌人中陷阱的时候木马头部面向下一陷阱的话，那么请等木马快要消失的时候再启动下一个陷阱，过早发动容易令陷阱被抵消，过晚敌人会倒地无法命中，当然也可以选择巨大悠悠球来作为下一个陷阱，这样就不存在找准时间差的问题了。

●ホットプレート

开放条件	屈辱值22300、WARL3500
伤害	40
ARK倍率	×0.7
设置时间	7秒
系统值	屈辱值85
所属特性	炎、床
能否破甲	不可

简要介绍：从地面出现烧的火热的铁板，踩上的敌人会因为过热而在原地无限跺脚，作用是束缚敌人3秒钟，并且在最后强制击飞敌人2格，注意这个2格是准确的两格，不带任何追加量，同时该陷阱可以对身上带有油的敌人造成"炎"属性的异常状态，可以配合使用。

●バキュームフロア

开放条件	华丽值18900、WARL3000
伤害	1
ARK倍率	×0.5
设置时间	6秒
系统值	华丽值50
所属特性	吸
能否破甲	不可

简要介绍：利用大型涡轮将3×3范围内的敌人强制吸入指定格子内，并形成4秒的束缚，由于伤害和ARK都很低，所以实用度不高，其他陷阱完全也可以达成此类束缚效果，吸入方式略显鸡肋。

●ブラックホール

开放条件	屈辱值45000、WARL5500
伤害	50
ARK倍率	×0.4
设置时间	8秒
系统值	屈辱值50
所属特性	吸、床
能否破甲	不可



●ゴールデンホース

开放条件	初回特典
伤害	25
ARK倍率	×0.8
设置时间	8秒
系统值	屈辱值100
所属特性	怒
能否破甲	不可

简要介绍：黄金木马是初回特典，由于ARK高于普通木马所以被广泛使用，这里就不多说了，惟一与普通木马不同的地方就是被命中的敌人会进入"怒"状态，使用后小心应对或者引诱到其它陷阱处即可。



城内机关

城内机关的主要功能与普通陷阱相同，同样都有伤害、ARK倍率、系统值、特性和能否破甲的设定，而这些机关可以同时带入普通陷阱的连击当中，使虐杀的爽快感大幅提升，同时也可以通过这种带入获得更高的评价得分。城内机关总共分为4个区域，上面已经介绍过了，它们的触发方式以接触启动、进入机关范围启动和按压指定位置装置启动等，下面我将对4个不同区域的城内机关做一下介绍，方便玩家将其带入自己设置的连击中，由于篇幅关系，城内机关就不进行详细的推荐了。



プロシュライン城

●一角兽の角

分布房间	谒见の间
伤害	10
ARK倍率	×6
启动方式	接触
系统值	屈辱值50
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：坚硬的一角兽的角可以给予接触它的敌人一定伤害并向相反方向弹飞，由于角设置位置较高，所以推荐使用突起平台、魔神の拳等将敌人打至高处来接触一角兽的角，或者在较远处直接用加农炮进行发射，不过后者对于高度的把我比前者要差很多，慎重使用。

●打ち上げる床

分布房间	エントランス、谒见の间、审判の间
伤害	1
ARK倍率	×3
启动方式	进入机关范围
系统值	华丽值55
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：这个机关可以作为连击敌人增加ARK的手段，也可以作为魔女大人从低处向高处移动的便捷途径，受到的伤害仅为1点，如果带入陷阱连击的话就要掌握好弹起的时机，因为不同地图的此装置弹起高度和落下速度略有不同，比较考验陷阱设置的技巧和启动时机。

●落ちるシャンデリア

分布房间	谒见の间
伤害	65
ARK倍率	×4
启动方式	按压装置
系统值	华丽值60
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：谒见房间内的吊灯，通过按压旁边的装置来启动，启动后会对在其下方2×2范围内的全部敌人造成巨大伤害，由于在吊灯启动之前在吊灯下是禁止设置陷阱的，所以我们无法将敌人束缚后再启动装置，对应方法有两种，一种是算准时机按下装置启动；另一种是通过可以设置陷阱的地方设置强制移动陷阱将敌人击倒在吊灯下在启动吊灯，这样均可对敌人进行万无一失的打击。

※该装置使用后，这场战斗内无法再使用。

●火药樽

分布房间	兵の庭园
伤害	40
ARK倍率	×2.9
启动方式	受到冲击
系统值	华丽值70
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：火药桶在受到冲击类陷阱攻击后就会朝相反方向直线滚动，对路线上的敌人进行打击，在爆炸后发生炎属性效果，再次给予周围敌人造成一定伤害,并令带有“油”状态的敌人进入“炎”状态持续掉血，需要注意一点是该装置的爆炸伤害比滚动伤害要略高一些。

※该装置使用后，这场战斗内无法再使用。

●拷问水车

分布房间	审判の间
伤害	25
ARK倍率	×2.8
启动方式	接触
系统值	屈辱值70
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：审判之间的水车，给予正面敌人带来伤害，强制在水车上旋转最终落到水里变为倒地状态。

●裁きの女神像

分布房间	礼拜堂
伤害	25
ARK倍率	×2.2
启动方式	进入机关范围
系统值	华丽值55
特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：女神像会给在进入其前方3个内这一点的敌人造成电击伤害，同时令敌人进入“电气”状态，我们可以用强制移动类的陷阱诱导敌人进入该区域即可。

●审判の刃

分布房间	审判の间
伤害	70
ARK倍率	×1
启动方式	进入机关范围
系统值	残虐95
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：巨大的断头台，利用击飞陷阱是无法让敌人准确进入该攻击范围的，我们需要利用强制移动的陷阱将敌人推进至断头台前，然后用夺取视力的陷阱让敌人自己走上断头台，这样最为实用。

●大骑士像

分布房间	エントランス
伤害	80
ARK倍率	×0.9
启动方式	按压装置
系统值	残虐75
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：手拿大剑的骑士像，按压装置后会挥动手中大剑攻击敌人，该陷阱从背后受到冲击可以延斜坡滑下，让下方设置带入大骑士像的连段成为可能。

●大砲

分布房间	兵の庭园
伤害	50
ARK倍率	×1.2
启动方式	接触
系统值	屈辱值80
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：可以让对象强制移动的大炮，按压装置可以转换炮的朝向，在没有加农炮的时候可以利用这个场景机关进行捕获敌人。

●倒れる柱

分布房间	エントランス、礼拜堂
伤害	55
ARK倍率	×2.4
启动方式	受到冲击
系统值	华丽值95
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：礼拜堂的顶梁柱，可以利用带有冲击的陷阱将其击倒，砸中敌人会带来不小的伤害。

※该装置使用后，这场战斗内无法再使用。

●吊り牢

分布房间	礼拜堂、兵の庭园、审判の间
伤害	0
ARK倍率	×0
启动方式	接触
系统值	屈辱值0
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：捕获用的牢狱，捕获成功后可以获得大量的ARK奖励，不管成功与否，该陷阱捕获后不可被再利用，可以配合兵の庭园的大炮使用。

●电气椅子

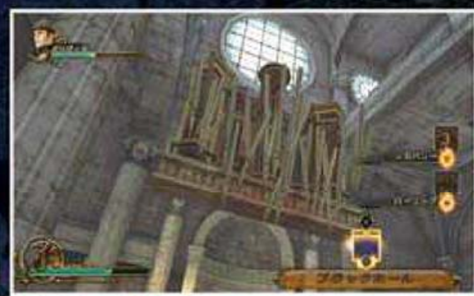
分布房间	审判の间
伤害	35
ARK倍率	×2
启动方式	接触
系统值	残虐值60
特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：带有电流的拷问座椅，给予接触的对象带来4秒的束缚状态，并且在束缚结束后进入“电气”状态，可以利用击飞的陷阱将敌人强制送上该装置。

●パイプオルガン

分布房间	礼拜堂
伤害	100
ARK倍率	×2.5
启动方式	按压装置
系统值	残虐值55
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：礼拜堂上方的钢管，按压钢管下方的装置可以启动，启动后会对前方2×4范围内的敌人进行巨大伤害的打击，只能使用一次，注意启动装置离攻击范围很近，不要误伤了自己。



●ヒートオックス

分布房间	谒见の间
伤害	50
ARK倍率	×1.6
启动方式	接触
系统值	屈辱值100
特性	炎
能否破甲	不可

简要介绍：火牛可以利用击飞类陷阱将敌人强制送入炉内，被命中的敌人会进入“炎”属性的异常状态，该装置的特点是屈辱值极高，可以善加利用达成某些特殊要求。

●武器立て

分布房间	エントランス
伤害	25
ARK倍率	×3
启动方式	接触
系统值	华丽值65
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：武器架可以给接触它的敌人造成少量伤害并向相反方向弹出敌人2格，除了某个任务要求必须带入武器架外，一般情况下使用武器架的可能性不高。

●抱拥の女神像

分布房间	礼拜堂
伤害	40
ARK倍率	×1.5
启动方式	接触
系统值	残虐值90
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：礼拜堂的女神像，效果和铁处女像类似，只不过这个装置自己不会动，必须用强制移动的击飞陷阱把敌人送进去才可以。

バルマギア

●压缩プレス机

分布房间	クラフトルーム
伤害	65
ARK倍率	×0.8
启动方式	进入机关范围
系统值	残虐值55
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：可以将进入范围的敌人压得粉碎，具有无视防御的效果，敌人并不会向这个装置主动移动，需要利用其他陷阱配合将敌人送上这个装置。

●油樽

分布房间	クラフトルーム、コントロールルーム、メンテナンスルーム
伤害	35
ARK倍率	×3.1
启动方式	受到冲击
系统值	华丽值70
特性	油
能否破甲	不可

简要介绍：与火药桶类似，受到冲击后会向前翻滚，撞倒在翻滚路线上的全部敌人并造成伤害，最终油桶破裂令被破裂时攻击到的敌人进入油状态，同时在地上留下一小部分油持续一段时间，这段时间内踩中油的敌人也会进入油状态。

●からくり时计

分布房间	コントロールルーム
伤害	60
ARK倍率	×3.5
启动方式	接触
系统值	残虐值60
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：给予碰到该装置的对手造成穿刺攻击，通常情况下无法碰到该装置，由于其特殊的位置，建议利用能将敌人弹到高空的陷阱来接触发动。

●ギア

分布房间	クラフトルーム、エネルギールーム、メンテナンスルーム
伤害	35
ARK倍率	×2
启动方式	接触
系统值	华丽值55
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：回转齿轮，可将接触到它的敌人击飞到天空中，并且向后强制移动2格，落点把握比某些主动陷阱要准确和容易。

●巨大发电机

分布房间	エネルギールーム
伤害	35
ARK倍率	×4
启动方式	接触
系统值	华丽值85
特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：在天空上设置的巨大发电机，和发电机的4个作用装置形成呼应，启动后可以令在范围内的全部敌人受到伤害，并进入“电气”的异常状态。

●工具立て

分布房间	ショールーム、メンテナンスルーム
伤害	20
ARK倍率	×3.3
启动方式	接触
系统值	华丽值65
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：工具架与武器架的效果完全相同，武器架前面已经介绍过了，自行参考。

●小型潜水艇

分布房间	クラフトルーム、コントロールルーム、ショールーム
伤害：0	
ARK倍率	×0
启动方式	接触
系统值	屈辱值0
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：该地图内捕获用的装置，与“吊り牢”的效果相同，可以对敌人进行捕获。

●灼热スチーム

分布房间	コントロールルーム、エネルギールーム、ショールーム
伤害	10
ARK倍率	×3.9
启动方式	进入机关范围
系统值	华丽值75
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：有墙面喷出的高温蒸汽，给予正面接触的对象造成一定伤害，该装置喷出蒸汽是有时间间隔的，作用范围为前方2格，命中敌人后会造成束缚和强制移动的效果。

●スパークチェーン

分布房间	エネルギールーム
伤害	25
ARK倍率	×2
启动方式	按压装置
系统值	华丽值50
特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：与巨大发电机联动的装置，巨大发电机启动后可以单独放电，令触碰到的敌人进入“电气”状态，如敌人没在巨大发电机的控制范围内，可以利用强制移动的陷阱诱导敌人接触。



●洗车装置

分布房间	メタルワークルーム
伤害	15
ARK倍率	×3.2
启动方式	接触
系统值	屈辱值60
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：强力洗车装置，可以让经过该装置的对手从反方向飞出，并造成一定的伤害，当此房间的魔装置红莲魔道汽车通过时可以利用该装置将敌人送上魔道汽车，同时汽车会再次将敌人反弹回该装置，造成3连击，喜欢虐敌人的玩家可以尝试一下。

●ターンテーブル

分布房间	コントロールルーム
伤害	20
ARK倍率	×1.4
启动方式	按压装置
系统值	华丽值50
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：红莲魔道汽车的路线改变装置，可以改变红莲魔道汽车的行进路线，在改变途中如果有敌人接触则会受到一定的伤害，伤害值不高。

●大熔矿炉

分布房间	メタルワークルーム
伤害	70
ARK倍率	×0.7
启动方式	接触
系统值	残虐值75
特性	炎
能否破甲	不可

简要介绍：巨大熔矿炉，可以将敌人利用弹射类的床陷阱送入熔矿炉上方，随即会经过一系列的反应将敌人从下方送出，伤害数值很高并且令敌人进入“炎”属性的异常状态，总伤害量将超过100点。

●发电机の针

分布房间	エネルギールーム
伤害	70
ARK倍率	×1.3
启动方式	按压装置
系统值	残虐值70
特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：巨大发电机的针，仅仅在巨大发电机正下方才会命中，给敌人造成一个无视防御的巨大伤害，在启动巨大发电机时同时被启动，持续时间比巨大发电机少很多，仅为瞬时的1hit攻击，虽然伤害高，但是命中率比较堪忧。



●メタルキャリアー

分布房间	メタルワークルーム
伤害	5
ARK倍率	×1.3
启动方式	按压装置
系统值	华丽值55
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：给熔矿炉运送铁屑的装置，类似于主动类陷阱的灼热铁板，会给踩到的敌人带来一定束缚效果，可以善加利用。

ラブリァパ-ク

●エクスプローダー

分布房间	イベントステージ
伤害	20
ARK倍率	×7
启动方式	按压装置
系统值	屈辱值60
特性	炎
能否破甲	可

简要介绍：会场舞台的连续爆破陷阱，3点爆破会有时间差，掌握好敌人所处的位置再启动，该装置只能启动一次。被命中的敌人如果身上带有油则会进入“炎”属性异常状态。

●落ちる滝

分布房间	ワンダーパドック
伤害	5
ARK倍率	×3
启动方式	进入机关范围
系统值	屈辱值50
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：用水令敌人移动，会令敌人失去站立姿势，并将敌人冲到下游，是一个大范围诱导敌人移动的装置。

●ハングリービースト

分布房间	ファンタジーゲート
伤害	80
ARK倍率	×2.5
启动方式	接触
系统值	残虐值0
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：该陷阱可以将接近它的敌人吞食并弹到上方大嘴装置中，如果敌人HP不多则直接会被吞食秒杀，如果HP还有剩余将会弹到对面壁画出，可以设置好陷阱连击之。

●ハンズウォール

分布房间	ホラーハウス
伤害	10
ARK倍率	×4
启动方式	进入机关范围
系统值	屈辱值55
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：食人装置对面的壁画看板，接近后会从下方伸出手臂将敌人拉入其中，造成伤害后从左侧或右侧排出口排出，排出口的方向可以通过按压该房间内的启动装置而改变。

●ヒーローワイヤー

分布房间	イベントステージ
伤害	7
ARK倍率	×3.3
启动方式	接触
系统值	屈辱值85
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：可以将敌人吊起的巨大起重装置，让对象强制移动7格，并强制移动到舞台上，属于大型场景陷阱，落点把握须多加测试才能熟练运用在连击当中。

●ビッグイーター

分布房间	ホラーハウス
伤害	45
ARK倍率	×1.3
启动方式	接触
系统值	屈辱值95
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：与食人装置配合使用的吸入装置，可以将接近它的敌人拉入嘴中，并根据血量和食人装置判定是否产生连击。

●ビッグスイング

分布房间	フライトガーデン
伤害	60
ARK倍率	×1.4
启动方式	接触
系统值	华丽值65
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：类似于魔道船的装置，会自动的左右摇摆，给予接触的敌人向上击飞的强制移动，利用合理的话可以将敌人送入云霄飞车的轨道，让云霄飞车对敌人造成伤害，不过成功率比较低，需要把握好时机。

●ファニーバルーン

分布房间	フライトガーデン、ホラーハウス、イベントステージ
伤害	0
ARK倍率	×0
启动方式	接触
系统值	屈辱值0
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：该场景的捕获用装置，张开的大口可以将HP不多的敌人吸入嘴中，捕获成功后可以获得大量ARK奖励，不过不管成功与否对于敌人均不可再利用。

●ライナーストッパー

分布房间	ファンタジーゲート
伤害	10
ARK倍率	×2.5
启动方式	接触
系统值	华丽值65
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：云霄飞车的停车装置，在停车时可以让敌人坐上云霄飞车，并在启动后甩出车外造成伤害，达成某些任务用的装置，没什么带入连击的必要性。

●ルミナスパネル

分布房间	ファンタジーゲート、ワンダーパドック
伤害	15
ARK倍率	×3.8
启动方式	接触
系统值	华丽值70
特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：游乐场的指路牌，可以通过击飞陷阱让敌人去撞击，魔女愿望相关任务有这样的要求，命中敌人后敌人会向看板左方移动一格。

スカジ-ニ遺迹

●押し潰す壁

分布房间	冰狱の门
伤害	85
ARK倍率	×1
启动方式	按压装置
系统值	残虐值80
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：按压装置启动的残虐之门，可以对敌人起到短时间的束缚效果，不过该陷阱从启动到攻击敌人会有一定的延迟时间，这段时间内建议通过束缚陷阱来控制对手。

●雷のモノリス

分布房间	水魔の狩场
伤害	20
ARK倍率	×3.6
启动方式	进入机关范围
系统值	华丽值60
特性	电
能否破甲	不可

简要介绍：给予进入射程的敌人激光攻击，命中敌人后进入“电气”状态，同时让敌人向相反方向2格以外弹飞。

●黒の火柱

分布房间	封印の祭坛
伤害	13
ARK倍率	×5
启动方式	接触
系统值	华丽值80
特性	炎
能否破甲	不可

简要介绍：超大倍率的ARK陷阱，从地面将敌人吹飞，可以利用弹射陷阱送敌人进入该范围，落地后敌人会进入“炎”属性异常状态，是在封印祭坛连击时增加评价的绝佳陷阱。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



●冰のモノリス

分布房间	冰狱の门
伤害	15
ARK倍率	×3.2
启动方式	进入机关范围
系统值	华丽值50
特性	冰
能否破甲	不可

简要介绍：给予进入射程的敌人急冻光线攻击，命中敌人后进入"冰冻"状态，同时让敌人向相反方向2格以外弹飞。

●冰龙像

分布房间	冰狱の门
伤害	35
ARK倍率	×2
启动方式	按压装置
系统值	华丽值55
特性	冰
能否破甲	不可

简要介绍：门上设置的冰冻装置，按压开关后可以向前方2×2范围内的敌人喷射冰冻冷气，给予被命中的敌人"冰冻"的异常状态。

●狮子の头

分布房间	业火の间
伤害	40
ARK倍率	×1.8
启动方式	按压装置
系统值	残虐值70
特性	炎
能否破甲	不可

简要介绍：与冰龙像类似，按压装置后可以向前方放射火焰，射程为直线上前方3格，同时引起"炎"属性异常状态，该攻击无视防御力。

●呪いの石棺

分布房间	业火の间、水魔の狩场
伤害	0
ARK倍率	×0
启动方式	接触
系统值	屈辱值0
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：该区域内的捕获装置，由于位置偏高，所以务必要使用加农炮或高空弹射床等陷阱才能将敌人送入，弱某一敌人送入失败则不可再被利用。

●引き裂き角柱

分布房间	业火の间
伤害	35
ARK倍率	×2.3
启动方式	接触
系统值	残虐值65
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：山羊角模样的刺，给予接触敌人击飞4格的效果，由于位置较高，推荐使用可以向空中弹飞敌人的陷阱来进行触发，挑战任务会涉及到，后面会具体说。

●プリズンブリッジ

分布房间	水魔の狩场
伤害	30
ARK倍率	×2.3
启动方式	按压装置
系统值	残虐值50
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：水面上的栅栏，给予敌人一定的伤害，ARK值偏高可以善加利用，该装置主要的目的是控制机械鳄鱼的行动范围，给机械鳄鱼终结敌人带来便利。

●炎のモノリス

分布房间	业火の间、幻梦の大阶段
伤害	25
ARK倍率	×3
启动方式	进入机关区域
系统值	华丽值60
特性	炎
能否破甲	不可

简要介绍：给予进入射程的敌人火焰攻击，命中敌人后进入"炎"状态，同时让敌人向相反方向2格以外弹飞。

●魔神の颜

分布房间	封印の祭坛
伤害	100
ARK倍率	×1.3
启动方式	进入机关区域
系统值	残虐值100
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：魔神系列装置，接触时可以无视防御力弹飞敌人3格，与左手、右手、左足、右足可以配套使用，挑战任务和故事模式中的魔女愿望均有相关挑战要素。

●魔神の左足

分布房间	封印の祭坛
伤害	35
ARK倍率	×2
启动方式	进入机关区域
系统值	华丽值60
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：对进入该区域的敌人向反方向弹出，给予敌人强制移动并造成伤害。

●魔神の左手

分布房间	封印の祭坛
伤害	45
ARK倍率	×1.6
启动方式	进入机关区域
系统值	华丽值60
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：对进入该区域的敌人向斜上空弹出，距离约8格，给予敌人强制移动的同时造成伤害。

●魔神の右足

分布房间	封印の祭坛
伤害	40
ARK倍率	×2
启动方式	进入机关区域
系统值	华丽值75
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：对进入该区域的敌人给予强制移动并造成伤害，落地后进入倒地状态。

●魔神の右手

分布房间	封印の祭坛
伤害	55
ARK倍率	×1.1
启动方式	进入机关区域
系统值	华丽值60
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：对进入该区域的敌人向反方向弹出，给予敌人强制移动并造成伤害，落地后进入倒地状态。

●ワープホール

分布房间	幻梦の大阶段
伤害	1
ARK倍率	×3.5
启动方式	接触
系统值	屈辱值50
特性	–
能否破甲	不可

简要介绍：次元空洞，进入的敌人会被传送到该房间内另一个地方，完成魔女愿望用的机关，一般情况下没有太大的使用必要。

●ワンダ-ロック

分布房间	幻梦の大阶段
伤害	100
ARK倍率	×3
启动方式	受到冲击
系统值	华丽值60
特性	–
能否破甲	可

简要介绍：巨大岩石可以给敌人造成100点以上的超大伤害，在岩石的启动路线上先设置束缚陷阱可以确保万无一失命中，启动只能进行一次。

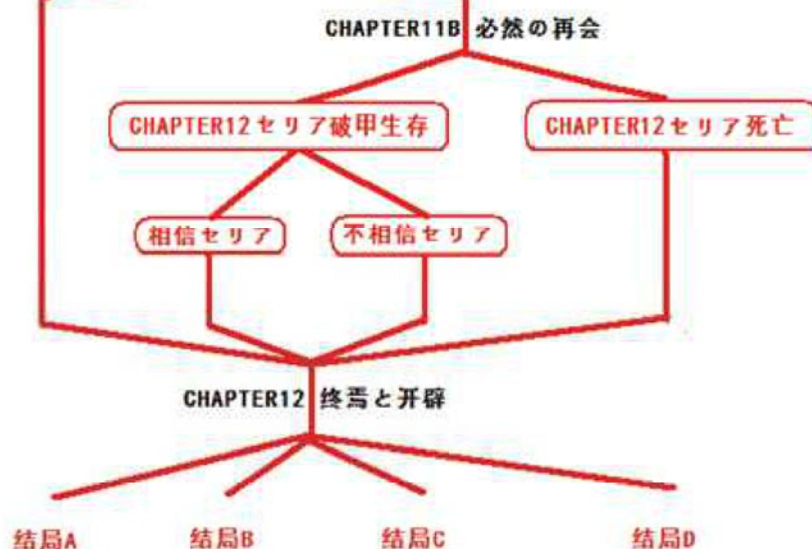
魔装置

魔装置是每个场景内特有的大型走动陷阱，它们在敌人血量不多的时候可以对敌人进行终结技，同时需要配合QTE操作，在奖励加成上会有被称为WGF的加成，魔装置一共有6种，分别是断罪马车、飞空艇、红莲魔道汽车、云霄飞车、旋转木马和钢铁鳄鱼。由于篇幅关系，这里就不针对这些魔装置一一详细介绍了，基本上出现WGF的条件均是在地人有剩余HP的情况下被魔装置对应部分命中造成HP归0后，完成QTE就可以算作成功，玩家们多多尝试吧。



流程攻略

这一部分主要针对故事模式进行一下讲解，游戏中的故事模式共12章，根据在战斗中的处理方式不同将会进入不同的路线，游戏结局共分为4个，建议多周目时再进行收集，一周目由于陷阱能力不足，想要完成全路线明显不如二周目简单。除此之外，故事模式每一章都有一定数量的魔女愿望（挑战条件）供玩家达成，达成后会大幅提升各种系统值的评价和熟练度，在攻略中会为大家列出，并作出简单解说，下面是本作的流程路线图，供大家参考。



CHAPTER1 裁きの序幕



第一阶段不看教程的话，会直接在门口开始战斗，反之会在礼拜堂里。两个敌人陆续出现，没有难度，根据教学的陷阱去配置即可。

第二阶段敌人出现间隔很短，首先用陷阱定住一个，上去触碰水晶，发动骑士像。然后在台阶的斜坡上设置一个落石，石头滚动碰到敌人就行了。然后在石像后面的墙上设置石墙，引敌人过来发动，挤完石像会滑到下面。之后设置一个100以上的连击杀死敌人即可。

第三阶段本关开始敌人会出现有护甲，陷阱回避和无效等技能的敌人，开始之前记得先学习一下教程。杀死前一个敌人后，下一个才会出现。首先是盗贼，接着是女骑士，最后是团长。盗贼有挟属性回避的技能，所以先放一个石墙，然后再按捕兽器。之后再发动一次，让魔装置击中她，还能顺便发动终结技。之后破掉枪骑士的甲，团长还会回血，尽量利用场景道具和魔导器给他造成大伤害。

メディウムのお愿い

华丽：
①用小箭击中敌人
②达成三连击
③使用两种以上的场景陷阱
④达成两次コアヒット（完美命中）

残虐：
①启动骑士像砍到敌人
②用滚石击中敌人
③将敌人挤到石像后面
④造成100以上的连击伤害

屈辱：
①用捕兽器夹到敌人
②让断罪马车击中敌人
③给枪骑士造成破甲
④一连击造成500以上屈辱值

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
オリヴィエ	战士	90	0	0	–	–	–	–	1000
アナ	弓兵	85	0	1	–	–	–	–	1500
アメリ–	战士	85	0	0	–	–	–	–	1000
クレ–ル	枪兵士	90	0	0	–	–	–	–	2000
テレ–ズ	盗贼	95	0	1	挟、床	–	–	濒死	2500
マリ–ヌ	枪骑士	100	5	1	–	挟、飞	–	–	1500
ダウ	团长	200	3	1	–	–	–	–	–

CHAPTER2 振りかざす正义

第一阶段的弓箭手和战士只要我们到礼拜堂就能利用良好的地形将他们击杀，毕竟是第二关，完全没有难度。

第二阶段敌人的剑骑士防止飞属性和挟属性，盗贼方式床属性和挟属性，我们可以考虑利用破甲击杀剑骑士，至于盗贼利用壁陷阱迫使其失去站立状态就可以很容易的束缚他并虐杀。

第三阶段难度依然不大，BOSS ゼノ目前没有任何威胁，毕竟第一次交手，在不同房间错开敌人围攻就可以轻松消灭。



メディウムのお願い



华丽：

①打倒弓兵

②包含场景陷阱给目标3连击（建议用场景内的铁处女像、捕兽器和斧头来连击）

③让目标中会把人往上吹的场景机关

④1轮攻击中造成500点以上伤害（建议用大骑士像、捕兽器、斧头和岩石来连击）

残虐：

①到礼拜堂

②让礼拜堂的柱子倒下（用墙壁机关去推）

③用礼拜堂那个需触动机关的掉落陷阱攻击目标（第一阵3个士兵可完成，队长吸属性无效化）

④1轮攻击中造成500点以上残虐值（天井斧子、天井锯、大骑士剑，配合时间发动即可）

屈辱：

①让敌人中钉耙陷阱

②在大厅的2楼用陷阱让目标掉到一楼

③到兵之庭院

④推倒场景中的火药桶（可以用墙壁陷阱推）

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ジャン	战士	100	1	1	–	–	–	–	1000
フランソワ	弓兵	100	0	1	–	–	–	–	2500
アルマン	重战士	140	5	0	–	吸	–	–	3000
ピエ-ル	剑骑士	110	5	1	–	挟、飞	壁	–	2500
ルネ	盗贼	105	0	2	挟、床	–	–	HP减半	3500
カロリ-ヌ	枪兵士	120	0	1	–	–	–	–	2000
シャルロット	战士	125	0	1	–	–	–	–	1500
ジョルジュ	突击兵	130	1	0	–	–	–	–	1000
イザベル	雷魔术师	100	0	0	–	电	–	–	2000
ゼノ	勇者（自称）	280	0	1	–	–	–	–	–

CHAPTER3 暗中飞跃



本章第一阶段开始敌人实力开始明显上升，第一波三个敌人推荐按照礼拜堂、兵之庭园、审判之间的顺序来完成请愿，建议在第一阶段把魔女愿望能完成的尽量完成，由于重战士要下一关才会出现，所以华丽请愿只能先完成第一个。屈辱值用屈辱陷阱配合兵之庭园的大炮可以轻松完成，另外注意不要让盗贼和增援的平民跑掉了。

本章第二阶段主要在谒见之间完成剩下的请愿，顺便把华丽的魔女愿望补上。

第三阶段的BOSS经常会绕着陷阱跑，因为比较聪明，数值较高，而且离远了就会给自己回血，一次一条半的量，不要离他太远，尽量配合场景道具造成大伤害。



メディウムのお願い



华丽：

①让目标被电击

②让敌人"重战士"受到打击（利用石头砸即可）

③用接见房间内的吊灯攻击目标（跳台弹上去）

④捕获一个目标

残虐：

①让礼拜堂的柱子倒下攻击目标

②1轮攻击中造成600点以上残虐值

③用兵之庭院的战车终结一个目标

④用审判之间的的审判之刃終结目标

屈辱：

①造成1000点以上屈辱值（用屈辱系的陷阱连击即可）

②用火药桶撞击目标（要从身上辗过,爆炸炸到不算）

③用接见房间内的火牛解决目标（用床陷阱给敌人扔进火牛即可）

④破坏铠甲

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
セリ-ヌ	盗贼	120	0	2	挟、床	–	–	HP减半	3500
ロジェ	突击兵	130	0	0	–	–	–	–	1500
テオド-ル	突击兵	135	0	0	–	–	–	–	2000
ルイ-ザ	斧骑士	165	5	1	–	挟、飞	床	–	3500
ハワ-ド	突击兵长	145	2	1	–	–	–	–	2000
フェルナン	一般人	75	0	2	–	–	–	HP减半	20000
ガスパ-ル	重战士	160	2	0	–	吸	–	–	3000
ブリジット	弓兵	115	0	1	–	–	–	–	2500
モニ-ク	一般人	65	0	2	–	–	–	HP减半	30000
ジュリ-	剑骑士	155	10	0	–	挟、飞	头	–	2500
ベルナ-ル	突击兵长	145	1	1	–	–	–	–	2000
イレ-ナ	槌骑士	160	10	1	–	挟、飞	床	–	4000
マ-ロン	炎魔术师	115	0	2	–	炎	–	–	2000
ハロルド	剑骑士	150	10	1	–	挟、飞	床	–	3500
ロベ-ル	暗杀者	130	0	2	床	–	–	–	3500
ガラハ	第七席国务大臣	280	3	3	–	–	–	–	–

CHAPTER4 神圣なる凶弾



本馆一开始先把到达的地点跑一遍即可，按按钮和切换飞机开关顺便达成，火车撞人和钩子抓人善于利用床类陷阱就很容易。破甲可以利用第一小节的火炎兵，弱点是天井类，也可以利用BOSS，不过不推荐，能早完成就早完成。

メディウムのお願い

华丽：

①到达控制室（可以转换行车方向的屋子）

②触碰转换轨道的机关

③让目标被火车撞

④用长距离的方式攻击目标（弹簧强等类似装置均可，利用自己引诱）

残虐：

①让目标被飞空艇的爆弹击中

②触碰飞空艇的机关

③让目标被飞空艇射下来的钩子钩到

④加上场景陷阱灼热喷气孔共给目标4次连击

屈辱：

①到达メンテナンスルーム（有洗车装置那间）

②攻击与洗车装置进行连击

③破坏铠甲

④将血量少的目标丢进火车的内燃机里（在火车打开前端开口时用床陷阱弹进去，需要把握好时间）

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ベティ	枪兵士	170	1	1	–	–	–	–	2500
デニス	战士	160	1	1	–	–	–	–	2000
ケイト	枪兵长	175	2	1	飞	–	–	–	2000
エミリ–	火炎兵	170	5	1	–	头、炎、瓦斯	天	–	4000
マルグリット	枪骑士	160	5	1	–	挟、飞	壁	–	3000
ス–ザン	一般人	65	0	3	–	–	–	–	10000
ジョン	一般人	75	0	2	–	–	–	HP减半	30000
バ–トン	瓦斯兵	120	15	1	0	头、瓦斯	挟	破甲、HP减半	3500
ブライアン	火炎兵	145	10	1	–	头、炎、瓦斯	壁	破甲、HP减半	4000
レナ–ド	斧骑士	200	5	0	岩、壁	挟、飞、吸	床	–	3000
ウィル	枪骑士	185	5	0	岩、壁	挟、飞、吸	天	–	4000
パリス	斧骑士	150	10	1	–	挟、飞	头、壁	–	3500
ライラ	异端审问官	295	15	2	–	挟、飞	床、电	–	–

CHAPTER5 忍びよる闇

本章开始敌人实力明显增强，尤其要注意各种远距离攻击和属性攻击，魔女愿望尽量以房间为单位一次完成。最第三阶段最后一批敌人出现的时候，不杀死**スタンリ–**的话，BOSS是不会出现的，所以先把他留着。BOSS推荐在保养室围着洗车装置跑，用壁系陷阱起手，打起来不算太难，而且他经常会自己撞到装置上去，不知道智商为什么这么堪忧。



メディウムのお願い

华丽：

①到指定的区域

②用场景中的发电机之针攻击目标

③连击6次（电气、斧头、任意追击、弹射、配合大电气针和弹射后的场景装置，这是最笨的方法了，用不到新追加的陷阱）

④1轮攻击造成1000以上的华丽值

残虐：

①到指定的区域

②让目标跌落熔炉

③用熔炉最后一击解决目标

④1轮攻击造成1000以上的残虐值

屈辱：

①到指定的区域

②撞倒油桶

③让目标染油

④一次连击达成两回ラビットチェイン（两次快速连锁办法很简单，用束缚陷阱束缚住，用斧头击飞后快速用针墙拉到墙壁边立刻使用木马，达成）

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
アンディ	巨汉战士	280	0	0	岩、壁	吸	–	–	5000
ウエスリ–	雷魔术师	190	0	2	–	电	–	–	3000
シャノン	战士	205	3	1	–	–	–	–	2500
リン	枪骑士	195	10	1	–	挟、飞	电	–	4000
ブルツク	侦察兵	205	2	2	挟、天、床	–	–	–	3000
ジエ–ン	弓骑士	190	5	2	–	挟、飞	岩	–	3500
グレ–ス	剑士	210	2	1	岩、天	–	–	–	2500
ジュディ	スナイパ–	170	0	2	–	–	–	溺死	35000
マ–シャル	暗杀者	200	0	2	床	–	–	–	2500
スタンリ–	暗杀者	200	0	2	床	–	–	–	3000
カ–ク	暗魔术师	185	0	2	–	头	–	–	40000
ル–シ–	瓦斯兵	155	15	1	0	头、瓦斯	床、电	–	4000
ヴェイル	杀し屋	350	5	3	岩、天、床	–	–	–	–

CHAPTER6 数奇な出会い

本关魔女的愿望难点在于华丽系的第一个要求击倒3人无伤，如果稍有差错便会直接跳过第一个愿望。由于侦察兵很快就会逃走，且血量也不高，所以不能放过他，迅速杀掉来达成我们的3人无伤，为此一开始要直接向右往大门移动，并设置好陷阱，弄死第一波后面就没什么太难的地方了。

另外要注意骑士长只有在第三阶段才会出现，而破甲愿望是要在捕获她之后才会出现，如果没有敌人能破的话，只能破BOSS的甲了，而BOSS破甲与否会影响到后面的剧情，如果不破甲杀死她的话，会进入结局A，反之她会逃走，后面还有后续剧情，所以如何斟酌请玩家自行判断，这里建议不用太纠结，反正这个游戏要白金必须二周目，等等再做也无妨。

メディウムのお願い

华丽：

①无伤打倒3个目标

②フォーリングダウン成功（任何2楼设置陷阱弹到1楼都可以达成）

③利用控制室的时钟（改变房间内的火车走向，用弹跳床当火车开向时钟时将敌人弹进过车后弹出触发机关，需要超高高度，成功率不高注意）

残虐：

①一个连段中用四个残虐的陷阱（用电气电住之后上各种残虐装置，近距离连锁即可）

②杀死侦查兵（不让她逃走，用上个连锁可以轻松杀掉）

③利用机房室的压缩粉碎机解决目标

屈辱：

①一个连段中屈辱值2000以上

②骑士长捕获（打进小型潜水艇即可）

③破坏铠甲（参照敌人弱点）



侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ロザリー	电击兵	210	10	1	–	头、电、瓦斯	壁	–	4500
シェリー	侦察兵	195	2	2	挟、天、床	挟、天、床	–	被陷阱命中、HP减半	3000
バート	突击兵长	210	2	2	–	–	–	–	2500
エドモン	冰魔术师	205	0	2	–	冰	–	–	3500
クリストフ	槌骑士	200	15	1	–	挟、飞	电	–	3500
マリアン	剑骑士	240	10	0	–	挟、飞	岩	–	4500
ブリッツ	电击兵	220	10	1	–	头、电、瓦斯	床	–	4500
ビリー	巨汉战士	300	1	0	岩、壁	吸	–	–	5000
エレクトラ	电击兵	230	15	2	–	头、电、瓦斯	挟	–	4000
チャック	重战士	260	2	1	–	吸	–	–	4500
トミー	枪骑士	230	15	0	岩、壁	挟、飞、吸	电	–	4000
メアリー	骑士长	220	15	1	岩	挟、飞	壁、床	–	45000
リンダ	冰魔术师	210	0	0	–	冰	–	–	2500
セリア	魔道骑士	290	15	2	床	挟、飞、炎	天、床	–	–

CHAPTER7 悦乐と热情

本关的魔女愿望设置比较容易，在第一阶段可以完成除了每个系统最后一个愿望外的所有愿望，其余的任务留到第二阶段完成也可以存档作为保险。本章没什么太大难点，BOSS有两个，法师记得破甲，ゼノ仍旧是很弱，果然是一个屡战屡败屡败屡战的自称勇者，设置连锁轻松解决吧。



メディウムのお願い

华丽：

①前往フライトガーデン（海盗船房间）

②利用海盗船击中敌人（用其他陷阱推上去即可）

③发动ジャストキル杀死敌人（杀死敌人时多出血量误差在敌人满血量的±2滴即算达成）

④1轮攻击造成2000以上的ARK值（难度不大，结合城内机关就比较容易达成）

残虐：

①使用ペンデュラム作マルチヒット（同时击中多于一人，看准时机很容易达成）

②前往ワンダーパドック（迴旋木马房间）

③让敌人骑上トリニティスパイク（黑灰色的，其他两种是红色和黄色的）

④1轮攻击造成200点以上的伤害，并且取得1000残虐值（木马房间来达成，和2000以上的ARK可以同时进行）

屈辱：

①使用ルミナスパネル（灯箱）造出5连击（只需要带着灯箱攻击发生5hit即可）

②让敌人乘搭过山车（利用类似于海盗船的城内机关可以轻松达成这一愿望）

③破甲（随便破坏一个敌人即可）

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ネヴィル	骑士长	230	10	1	岩、壁	挟、飞	天、炎	–	2500
ギル	冰结兵	260	5	1	–	头、冰、瓦斯	挟、天	–	3500
ジャンヌ	炎魔术师	210	0	0	–	炎	–	–	2500
エルシー	弓骑士	205	10	2	–	挟、飞	床	–	2500
ナンシー	剑士	240	2	1	岩、天	–	–	–	2000
イヴリン	魔术师	410	10	1	挟、床	炎、冰、电	炎、天、壁	–	–

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ベニ-	剑士	260	2	1	岩、天	–	–	–	3000
グレアム	炎魔术师	210	0	2	–	炎	–	–	3500
ポ-ラ	治愈术师	230	0	2	–	–	–	–	3500
シェリル	瓦斯兵	275	5	2	–	头、瓦斯	岩、床	破甲、HP减半	45000
リチャ-ド	电击兵	185	15	2	–	头、电、瓦斯	挟、冰	–	6000
タバサ	冰结兵	240	10	1	–	头、冰、瓦斯	天、壁	–	5500
リサ	スナイパ-	195	1	2	–	–	–	HP减半	40000
マルコム	重装骑士	240	15	1	岩、壁	挟、飞	岩、床	–	4500
フランソワ-ズ	治愈术师	220	0	2	–	–	–	–	3000
ゼノ	勇者（自称）	330	4	1	岩、天	–	–	–	–

CHAPTER8 一対の深意

本关难度是迄今为止最高的，同场会有两名BOSS，而且均是强力职业，攻击手段灵活多变，配合锤子杂兵的震地可以说是万无一失，在这里由于没有ARK值要求的愿望，推荐使用自动回避技能，不过由于同时还要兼顾破甲和其它魔女愿望，前面如果没有完成请求会非常麻烦。简单的打法是在旋转马车和海盗船相连的两个门口各设置一套陷阱，然后两个房间交替来回跑，引诱她们到门口之后发动陷阱，记得把她们打远点，一套打完赶紧转移，就不用等陷阱冷却了。打死一个后就可以考虑补完愿望了，最好是优先弄死弓兵再杀锤子，这样不会被远程攻击骚扰，比较舒心。

メディウムのお願い

华丽：

①用海盗船把对手打去给云宵飞车撞（利用弹跳板即可，算好时间海盗船会把人打到飞车的轨道，只要对手还没站起来车过来就会撞到）

②一轮攻击达成三次空中命中（例：木马→天井斧→弹跳地板→天井斧→电球，敌人落地前启动弹跳地板，使敌人飞向天井斧，在敌人的落点安置电球即可，类似的方法还有很多）

③一轮攻击达到2000以上的华丽值

残虐：

①一轮攻击取得2000以上的残虐值

②一轮攻击使用3次城内机关（例：天井斧→木马→落石→针墙→电球，将敌人控制在木马的位置，先放天井斧，等命中之前的一瞬间开启木马，之后的落石、针墙、电球按顺序使用即可）

③使用过山车房间的动物看板击中敌人(应该是要达成死亡特殊镜头，红血时弹射入云霄飞车)

屈辱：

①于小丑房间使用巨大小丑造出6连

②前往舞台房间

③使用舞台房间中的飞行器击中敌人

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
アリス	一般人	75	0	3	–	–	–	HP减半	55000
エディ	一般人	80	0	3	–	–	–	被陷阱命中、HP减半	45000
ホバ-ト	冰结兵	260	10	2	–	头、冰、瓦斯	天、炎	–	5500
ケニ-	斧骑士	240	10	0	岩、壁	挟、飞、吸	壁、电	–	4500
ロンダ	斧骑士	300	5	1	–	挟、飞	天、床	–	4000
リンジ-	雷魔术师	240	0	1	–	电	–	–	3500
モイラ	枪兵长	280	1	1	飞	–	–	–	4000
ベス	侦察兵	210	3	2	挟、天、床	–	–	–	4500
トリツシュ	铳骑士	150	15	1	–	挟、飞	头	–	5000
ハリ-	骑士长	250	10	1	岩、壁	挟、飞	壁、床	–	4500
ステラ	火炎兵	220	15	2	–	头、炎、瓦斯	挟、壁	HP减半	50000
デリック	コマンド	230	0	2	天、床	–	–	–	4000
ロザリン	雷魔术师	200	0	1	–	电	–	–	4500
ダニ-	雷魔术师	220	0	2	–	电	–	–	4500
ヘレン	冰结兵	245	10	2	–	头、冰、瓦斯	壁、床	–	55000
アルマ	近卫兵	370	20	1	岩、天、床	挟、飞	头、岩	–	–
テルマ	近卫兵	360	15	2	岩、天、床	挟、飞	头、天	–	–

CHAPTER9A 强者の心

第六章如果杀死了BOSS，那么就会进入本章，同时敌人也会变为与11章相同的配置，BOSS变为ア－ネスト。而本章和下一章原本的敌人、魔女愿望以及BOSS会各自往后顺移一章。ア－ネスト的攻击很犀利，跳击威力大而且是范围攻击，移动速度也不低。同时，他还有各种耐性，还会绕开陷阱，所以起始最好用属性陷阱。本章最麻烦的其实是华丽系魔女愿望任务最后一个，要求用舞台西边上方的小矿车击中敌人，问题就在于它出现的时机完全随机，而且速度很快，当听到矿车的声音时就要开始准备了，当矿车出现后算好提前量发动打上陷阱。

メディウムのお願い

华丽：

①一轮攻击中利用5个以上华丽陷阱

②一轮攻击中做出フォ-リングダウン与及ロングレンジヒット（可以推动敌人移动的陷阱，推出较远距离再命中其他陷阱即可，不需要衔接过于紧密，推荐使用墙壁上可以射出的小箭）

③于舞台房间使用过山车击中敌人（看准时间使用可以向高处弹飞敌人的床陷阱或魔神の拳吧）

残虐：

①只使用残虐陷阱做出5连（不能有其他颜色陷阱，注意）

②一轮攻击中实现最少2次マルチヒット（看准时机就行，一次2个以上敌人，连锁2次以上）

③一轮攻击中造成250点以上的伤害

屈辱：

①于舞台房间使用会喷火的演出装置杀死敌人

②攻击中做出ディスタントキャリ－（利用大炮等陷阱搬运敌人后，让敌人中陷阱即可，格数在10格以上）

③捕获敌人

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
レナ-ト	火炎兵	240	12	2	–	头、炎、瓦斯	岩、天	–	5000
ア-ニャ	火炎兵	280	15	2	–	头、炎、瓦斯	壁、床	–	5000
マイヤ-	电击兵	280	17	2	–	头、电、瓦斯	挟、天	–	5500
リナルド	火炎兵	240	12	2	–	头、炎、瓦斯	岩、天、壁	–	5500
ジョヴァンナ	スナイパ-	240	1	2	–	–	–	濒死	60000
アネット	冰魔术师	205	0	0	–	冰	–	–	4500
カ-ル	剑士	250	2	1	岩、天	–	–	–	4500
アルフレッド	シャドウ	260	0	2	岩、天、床	–	–	–	5000
ヘルマン	剑骑士	230	20	2	–	挟、飞	头、壁	–	6500
ステファン	クラッシャ-	360	0	0	岩、壁	吸	–	–	6500
パブロ	暗魔术师	240	0	2	–	头	–	–	65000
マルゲリ-タ	重装骑士	320	5	1	岩	挟、飞	岩、电	–	7000
ニ-ナ	骑士长	235	15	2	岩	挟、飞	天、床	–	7000
ア-ネスト	近卫兵长	430	4	3	挟、岩、飞、天、壁、床	–	–	–	–

CHAPTER10A/9B 正义の名の下に

该来的总是要来，ゼノ这次终于决定和我们一决雌雄了，他的攻击方式没有太大变化，只是多了盔甲，注意需要破甲两次才能完全破掉。魔女愿望方面本关难度不大，建议一周目完成。



メディウムのお願い

华丽：

①一轮攻击中取得3000以上的华丽值

②捕获敌人

③一轮攻击中做出最少4回コアヒット（要求4回正中靶心，用木马→天井斧→推墙→钉耙的循环可以轻松搞定）

残虐：

①一轮攻击中取得3000以上的残虐值

②给敌人造成冰冻状态（自备冰小箭即可）

③一轮攻击中做出最少3回マルチヒット（利用推墙、电锯、天井刺来连锁不难达成）

屈辱：

①一轮攻击中取得3000以上的屈辱值

②一轮攻击中做出ディスタントキャリ-与ロングレンジヒット（利用大炮和魔神之拳来设置连锁陷阱达成）

③令敌人破甲

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ネルソン	クラッシャ-	350	0	0	岩、壁	吸	–	–	6000
ニック	瓦斯兵	310	12	2	–	头、瓦斯	天、床	破甲、HP减半	60000
ネイト	槌骑士	290	5	1	–	挟、飞	壁、床	–	5500
デ-ビ-	コマンド	245	0	2	天、床	–	–	–	5000
マリエル	槌骑士	290	5	1	–	挟、飞	头、壁	–	6000
ミッシ-	骑士长	250	15	2	岩	挟、飞	天、床	–	6500
モ-ガン	重装骑士	330	5	1	岩	挟、飞	头、天	–	5500
コロナ	炎魔术师	230	0	0	–	炎	–	–	5000
ダレル	シャドウ	265	0	2	岩、天、床	–	–	濒死	60000
フラミ-	炎魔术师	220	0	1	–	炎	–	–	5000
レイシ-	剑骑士	260	15	0	–	挟、飞	床、电	–	6000
ミシエル	治愈术师	290	0	3	–	–	–	–	70000
アンヌ	槌骑士	270	15	1	–	挟、飞	壁、床	–	6000
マグヌス	冰魔术师	230	0	2	–	冰	–	–	5000
ゼノ	勇者（自称）	400	20	1	岩、天、床	挟、飞、电	（天）、壁、床	–	–

CHAPTER11A/10B 苏る传说

本章BOSS抗性和无效陷阱种类非常之多，同时还会消除场景里所设置的陷阱，而且因为护甲的原因陷阱必然对他无效（免疫陷阱攻击三次），接着他就会震碎其他陷阱，只有在他使出攻击动作的时候发动才可以击中他。另外他的移动速度和攻击速度也很快，震地攻击带硬直，中了就会上来用远程攻击补一下。

鉴于此，我们需要设置好陷阱引诱他来攻击，在攻击的时候他就无法消除陷阱了，或者耗完三次护罩之后用定身魔法，之后再发动陷阱，能够破甲的话后面就简单了，如果实在是躲不过去就考虑装一下自动回避吧。



メディウムのお願い



华丽：

①使用封印祭坛的黑火の柱达成七连击（最后一击送给黑火の柱即可，注意一定是第七下是火柱命中）

②一次连击获得5000ARK以上的评价（达成第一个时，如果ARK有5000以上，第二个也会直接完成）

③一次连击获得四种以上的奖励值（跟上面两个可以用同一套陷阱，只是再拿一个敌人重新来一次而已）

残虐：

①使用狮子头达成7连击（跟华丽的任务同样处理）

②达成铁鳄鱼的终结技（用夹子控制住等鳄鱼杀，注意控制血量，别直接打死了）

③一次连击解决斧骑士（他血很多还有护甲，用无限连的陷阱设置解决他比较有效，因为没有破甲的机会，单纯破甲就会判定该愿望失败）

屈辱：

①达成六个以上的屈辱陷阱连击（靶子、南瓜、墓碑、悠悠球、香蕉皮、木马）

②将敌人丢进扭曲空间里

③捕获敌人（水魔の狩场墙上那个石棺最好抓，一个移动墙、弹射炮等就踹进去了，建议在第二小关做这个，第一小关你把石棺用掉却没捉住的话，前面几个任务都白做了）

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ペドロ	骑士长	230	20	2	岩、壁	挟、飞	岩、壁	–	9000
マウリシオ	巨汉战士	360	1	0	岩、壁	吸	–	7500	
イングリッド	铳骑士	190	10	1	–	挟、飞	岩、电	–	8500
アグネス	弓骑士	220	10	2	–	挟、飞	壁、床	–	7000
マルガレーテ	剑士	295	3	2	岩、天	–	–	–	7000
ビーチェ	枪兵长	275	2	2	飞	–	–	–	9500
コンスタンサ	瓦斯兵	340	10	2	–	头、瓦斯	挟、床	–	9000
アントニオ	コマンド	260	0	3	天、床	–	–	–	7500
フランツ	瓦斯兵	310	15	2	–	头、瓦斯	挟、壁	HP减半	75000
マルティーノ	槌骑士	265	15	2	–	挟、飞	天、床	–	8000
フェルナンド	重装骑士	340	5	1	岩、壁	挟、飞	岩、电	–	80000
イグナシオ	斧骑士	280	15	1	岩、壁	挟、飞、吸	天、壁、床	–	8000
アウレリオ	クラッシャー	350	2	0	岩、壁	吸	–	–	8000
ビクトル	传说の战士	500	5	2	岩、壁	挟、飞、吸	（天）、岩、壁	–	–

CHAPTER11B 必然の再会

赛莉娅的攻击方式没有发生任何变化，注意她的突击和远程攻击即可，本关杀掉她和破甲会有不同的结局需要注意，其他地方没什么难点，魔女愿望与敌人配备和“正义の名の下に”这关相同，这里就不多说了。

メディウムのお願い



华丽：

①一轮攻击中取得3000以上的华丽值

②捕获敌人

③一轮攻击中做出最少4回コアヒット

残虐：

①一轮攻击中取得3000以上的残虐值

②给敌人造成冰冻状态

③一轮攻击中做出最少3回マルチヒット

屈辱：

①一轮攻击中取得3000以上的屈辱值

②一轮攻击中做出ディスタントキャリー与ロングレンジヒット

③令敌人破甲

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
アーニャ	火炎兵	280	15	2	–	头、炎、瓦斯	壁、床	–	5000
パブロ	暗魔术师	240	0	2	–	头	–	–	65000
マルゲリータ	重装骑士	320	5	1	岩	挟、飞	岩、电	–	7000
ジョヴァンナ	スナイパー	240	1	2	–	–	–	濒死	60000
レナート	火炎兵	240	12	2	–	头、炎、瓦斯	岩、天	–	5000
アネット	冰魔术师	205	0	0	–	冰	–	–	4500
アルフレッド	シャドウ	260	0	2	岩、天、床	–	–	–	5000
ステファン	クラッシャー	360	0	0	岩、壁	吸	–	–	6500
カール	剑士	250	2	1	岩、天	–	–	–	4500
ヘルマン	剑骑士	230	20	2	–	挟、飞	头、壁	–	6500
リナルド	火炎兵	240	12	2	–	头、炎、瓦斯	岩、天、壁	–	5500
マイヤー	电击兵	280	17	2	–	头、电、瓦斯	挟、天	–	5500
ニーナ	骑士长	235	15	2	岩	挟、飞	天、床	–	7000
セリア	魔道骑士	330	20	2	岩、天、床	挟、飞、炎	天、壁、电	–	–







CHAPTER12 终焉と开辟



作为最终章，敌人的实力自然是不一般。尤其是最后一小关的敌人，伤害更是高的离谱。最终BOSS虽然有全部陷阱的耐性，但是相对于第10章的肌肉男来说，她反而是太简单了。仍旧是在两间房间门口各设置一套陷阱，发动陷阱的时机同样是她举剑准备攻击的时候，或者用禁止魔法定住她后发动。然后两边轮流重复，可以做到无伤解决她。

メディウムのお願い

华丽：

①一轮攻击中做出最少各2回ラピッドチェイン与ロングレンジヒット（类似的配置可以参考前文）

②一轮攻击中以水龙像及2个冰之石击中敌人（被冰之石喷出的冰打中亦可）

③一轮攻击中达成10000以上的ARK（封印的祭坛的黑火の柱ARK倍率是5，请善用）

残虐：

①一轮攻击中达成300以上的伤害（设置陷阱死循环，无限连击）

②于封印的祭坛使用魔神之颜终结敌人（参考挑战任务）

③用七次以上的连击命中敌人后，用鳄鱼杀死（把栅栏放下来可以确实控制鳄鱼位置）

屈辱：

①用石碑杀死ヴェルフ

②1轮攻击中取得5种类的加分

③破坏BOSSフリ-ゼ的盔甲（1段即可）

侵入者列表

姓名	职业	体力	防御	警戒	耐性	无效化	弱点	逃走条件	捕获BONUS
ヴェルフ	炎魔术师	230	0	2	–	炎	–	–	7000
フランコ	冰魔术师	260	0	2	–	冰	–	–	7500
レオン	雷魔术师	280	0	2	–	电	–	–	7500
ロドリゴ	枪骑士	370	5	0	岩、壁	挟、飞、吸	岩、壁	–	8000
ユリア	重装骑士	320	15	1	岩	挟、飞	头、炎	–	8500
クリメント	铳骑士	260	10	1	–	挟、飞	头、天	–	8500
フ-ベルト	重装骑士	290	15	2	岩、壁	挟、飞	壁、床	–	9000
エレ-ヌ	冰魔术师	270	0	1	–	冰	–	–	7500
ル-カス	冰结兵	280	15	2	–	头、冰、瓦斯	岩、床	–	8500
コ-ネリア	冰结兵	350	10	2	–	头、冰、瓦斯	挟、壁	–	9500
マクシム	暗魔术师	290	0	2	–	头	–	–	7500
カルロス	剑士	330	1	1	岩、天	–	–	–	8000
ゲルト	シャドウ	240	1	3	岩、天、床	–	–	HP减半	100000
マルセラ	电击兵	340	15	2	–	头、电、瓦斯	挟、床、冰	–	80000
フリ-ゼ	第一席国务大臣	440	25	3	挟、岩、飞、天、壁、床	头、炎、冰、电	挟、天（岩、飞、壁为2周目弱点）	–	–

挑战任务

挑战任务是本作的精华所在，虽然游戏故事模式章节的不断完成，挑战任务也将会不断被解锁，解锁的难度逐渐递增，任务数量共计100个。下面笔者在这里将对全部100个任务做一下简要介绍，部分任务带有重点说明，希望能给卡关的玩家一些帮助。

mission001
限制时间内击败敌人

MAP：谒见の间
限制时间：90秒
难易度：☆

要点提示：该任务为第一个任务，大家可以用这个任务热热身，任务限制了陷阱的使用种类和技能，不过相信可以通关的玩家对这种挑战都不会有什么困难，设计一套最普通的连击方式将敌人消灭即可。

mission002
一次连击达成4hit

MAP：礼拜堂
限制时间：90秒
难易度：☆

要点提示：这种任务要求的是一次攻击连击内达成一定的hit数量，如果在制定hit达成之前就将敌人击倒，则会判定任务失败，因此这类任务建议使用伤害较低，单体连击数量较高的陷阱，容易给失败留出更大的空余量。

mission003
用大骑士像杀死敌人

MAP：エントランス
限制时间：120秒
难易度：☆

要点提示：这种要求用固定陷阱杀死敌人的任务均要求不能在被指定陷阱命中前就让敌人的HP变为0，否则会算失败，而大骑士像伤害有80点，我们需要利用其它陷阱对敌人造成50点左右的伤害即可，跟故事模式的教学类似，难度不大。

mission004
ARK达成1000以上

MAP：审判の间
限制时间：90秒
难易度：☆

要点提示：首个要求ARK倍率达成指定要求的任务，所以难度不高，我们可以以ARK倍率较高的陷阱作为连击的使用核心，配合场景内的拷问水车、审判の刃等高ARK机关来轻松达到要求。



mission005

无伤打倒敌人

MAP：兵の庭园
限制时间：150 秒
难易度：☆
要点提示：此类任务推荐携带自动回避的技能，同时注意场景中的魔装置即可轻松达成条件，当然陷阱的组合只要伤害量足够消灭敌人即可，无需设置连击很高的陷阱。

mission006

达成 1000 以上的华丽值

MAP：谒见の间
限制时间：60 秒
难易度：☆
要点提示：由于时间很短，所以可以让我们失败重新连击的机会不多，我们可以选择全部由华丽属性陷阱组成的连击循环，并将场景内的机关带入连段，就可以轻松达成上千华丽值，难度不大。

mission007

一次连击用武器架结束杀掉敌人

MAP：エントランス
限制时间：120 秒
难易度：☆
要点提示：这是一个典型的考验诱导操作的任务，可以使用的陷阱以及装备技能均为系统固定，不能自己调整，敌人固定不动，第三个陷阱南瓜头固定，第一个陷阱按斧头，第二个按钉耙，并把移动朝向南瓜，最后一个将敌人弹向武器架即可。

mission008

达成 1000 以上的残虐值

MAP：审判の间
限制时间：120 秒
难易度：☆
要点提示：与华丽值的任务类似，用自己的残虐系陷阱连击或者连击最后让敌人越过审判の刃的话都可以轻松达成。

mission009

用大炮解决敌人

MAP：兵の庭园
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：该任务不要求一次连击内用大炮解决敌人，所以难度下降很多，我们可以算好输出量，将敌人用陷阱攻击到 HP 比大炮输出量低即可，再用弹簧床等低伤害装置将敌人推向大炮即可，毫无难度可言。

mission010

杀死全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：180 秒
难易度：☆☆
要点提示：敌人有三个，平民会直接往门口跑，逃走了就算失败，所以先在那里设置陷阱。

mission011

一次连击达成 5hit

MAP：ショ－ル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：与之前热身的连击任务类似，多利用高 hit 数的陷阱对敌人攻击可以有效地降低连击时所带来的陷阱设置上的数量要求，基本上用一两个陷阱就可以达成要求。

mission012

达成 2000 以上的屈辱值

MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：2000 点的数值并不算高，不用强化陷阱都可以轻松达成，可以用自己的屈辱系陷阱或者利用场景里的屈辱属性机关达成连击来完成目标。

mission013

使用四个以上的城内机关命中敌人

MAP：礼拜堂
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：由于时间较短，我们可以采取两轮连击，每次触发 2 个机关，先触发中间两个处女像和电击，之后触发石柱用大炮打到钢管一侧，跑到钢管处砸中敌人即可完成任务，多尝试几次还是很简单的。

mission014

一次连击造成 200 以上的伤害

MAP：バルマギア全域
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：这种任务和达成一定的系统值任务类似，我们只需要选择高攻击力的陷阱，在设计连击时算好伤害数值即可轻松达成，若有困难可以选择将城内机关带入连击，也会让任务变得轻松不少。

mission015

一次连击使用两次以上的ロングレンジヒット

MAP：クラフトル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：敌人弱点是天井且 HP 较高，不妨在采取破甲战术，让敌人失去免疫飞行道具的能力，随后用拘束系陷阱束缚敌人，再用两个吹箭连击即可轻松完成任务。



mission016

使用トイハンマ-（玩具锤）解决敌人

MAP：メタルワ－クル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：壁类型的红色的玩具锤子，这里惟一需要注意的就是敌人有壁击耐性，要用连击来攻击敌人，注意留让锤子造成伤害的 HP 残量，由于锤子伤害较低，所以需要稍微下一些功夫计算血量，总体来讲难度不大。

mission017

在不让敌人接近"谒见の间"王座的情况下解决全部敌人

MAP：プロシュライン城全城
限制时间：360 秒
难易度：☆☆
要点提示：一开始的侦察兵只会跑，不要追，专心消灭其他敌人。开场首先安装好陷阱，以伤害大速度快的优先，靠近另外两个敌人，吸引他们过来，尽快杀死。立刻往身后的大门跑，进了谒见之间往左，如果前面耽误久了，这个时候侦察兵基本也跑到走廊里了，靠近她吸引她过来，别离太远。一打开礼拜堂的门就立刻在门口设置陷阱，因为她一进礼拜堂就会往回跑。可以考虑装备パワ－ア－ム把她推到陷阱上，但是不好控制，需要多加尝试。

mission018

一次连击获得 3000 以上的 ARK

MAP：コントロ－ルル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：时间很短，只够发动一套陷阱，所以设置一套能直接杀死敌人的陷阱直接杀掉吧，失败了就重来，难度本身也不大。

mission019

用洗车装置了结敌人

MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：强制移动型的任务，可以用キラ－バズソ－→ギア→クレ－ン→ペンデュラム→メガヨ－ヨ－→プッシュウオ－ル→洗车装置的配置，不过对时机的要求很严格，需要多加尝试。

※ 可装备的陷阱固定、技能固定。

mission020

获得 3000 以上的华丽值

MAP：エネルギ－ル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：参考配置"スマッシュフロア→ギア→バキュ－ムウオ－ル→ペンデュラム→サ－キュラ－ソ－→テツクマデ→ライジングフロア→巨大发电机"。

mission021

用终结技解决敌人

MAP：兵の庭园
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：只要求用终结技终结敌人，没有限制连击数，我们可以先削掉 HP 之后再来找魔装置实行终结就比较轻松了。

mission022

一次攻击内达成六连击

MAP：メタルワ－クル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：没什么可介绍的，继续利用多 hit 陷阱来连击就好，此类任务本着的一个原则就是能用一个陷阱制造多 hit 的就绝不用多个陷阱每个制造 1hit。

mission023

发动陷阱四次以内解决全部敌人

MAP：ショ－ル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：参考图中配置



mission024

一次连击内无伤解决敌人

MAP：クラフトル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：注意一下暗杀者的远距离攻击，飞刀飞过来时多注意及时回避，连击尽量一套弄死敌人，避免不必要的麻烦。

※ 技能固定

mission025

连击造成连续三次ラピッドチェイン

MAP：谒见の间
限制时间：10 秒
难易度：☆☆
要点提示：参考图中配置，发动是要讲究启动速度。



mission026

1 回连击达成 3000 以上的残虐值

MAP：コントロ－ルル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：参考配置“ベアトラップ→ペンデュラム→テツクマデ→ギルティランス→サ－キュラ－ソ－→ライジングフロア→からくり时计”。

mission027

用小箭解决敌人

MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该敌人带有飞行陷阱免疫的装甲，鉴于是装甲免疫，所以我们即便用陷阱束缚住敌人也很难造成有效地伤害，所以我们先破甲。敌人的弱点是头攻击，破甲之后免疫飞行道具的属性就会消失，怎么解决就看玩家心情了。

mission028

解决全部敌人

MAP：バルマギア全域
限制时间：300 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这种任务必定设置有会逃跑的敌人，我们的难点也就是这些敌人，普通杀敌根本不足为惧。会逃跑的有平民和增援的侦察兵，所以开场优先跑到往右跑到入口房间，并在两间房中间的门口设置陷阱，确保万无一失，不会逃跑的虐杀掉就好。

mission029

一次连击造成 200 以上的伤害并获得 1000 以上 ARK

MAP：プロシュライン城全城
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考配置“ベアトラップ→ペンデュラム→サ－キュラ－ソ－→ギルティランス→スロ－タ－フアン→フレアロック”。

mission030

连击使用スパ-クロッド（雷电球）解决敌人

MAP：エネルギ－ル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考图中配置，需要在连击中拆陷阱补充后续使用，CD 好了立刻拆掉往后设置。
※ 装备固定技能固定。





mission031

一次连击里撞倒 2 个看板

MAP：ファンタジ－ゲ－ト
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考配置“スパ－クロッド→スマッシュウオ－ル→ルミナスパネル→ヒュ－マンキャノン→ルミナスパネル”。

mission032

一次连击里达成フォ-リングダウン 3 回以上

MAP：エントランス
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个挑战再容易不过了，我们带着可以将敌人垂直击飞的陷阱，把敌人撞到天花板，再落地即可算作一次成功，然后利用斧头等强制移动的陷阱把敌人推到其它格子内，再用同类击飞陷阱击飞，以此类推要达到 3 次也不是难事。

mission033

一次连击内达成 7 连击和 1000ARK

MAP：ワンダ－パドック
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个任务和 29 类似，同样是以房间内的机关作为达成 ARK 的手段，会使任务变得更容易，如果不带入地图机关的话也不是不可行，仍然使用“ベアトラップ→ペンデュラム→サ－キュラ－ソ－→ギルティランス→スロ－タ－フアン→フレアロック”这套连段也是可以的。

mission034

一次连击 5000 达成 5000 以上的 ARK

MAP：フライトガ－デン
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考配置“ベアトラップ→ペンデュラム→スロ－タ－フアン→クレ－ン→ギルティランス→パンプキンヘッド→スマッシュウオ－ル→ビッグスイング”。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

mission035

不让敌人到达动力室控制面板处的情况下解决全部敌人



MAP：バルマギア全域
限制时间：400 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：ギルとルーシー会追击主角，但是离太远还是会跑，所以先优先杀死リチャード，而增援的ブライアン同样也会追击主角，デリック会往动力室跑。所以整体战术应该是一开始先转移到金工室，并在门口设置陷阱弄死第一批敌人，然后转移到工艺室杀死デリック，最后在动力室门口截杀ブライアン，时间来不及就重新尝试。

mission036

在不同的房间解决全部敌人，并获得 10000 以上 ARK



MAP：ラプリアパーク全域
限制时间：500 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该任务 ARK 累积达到 10000 即可，不用在消灭一个敌人时一次获得，注意敌人出现顺序，建议按ジュディ→リン→スタンリー的顺序来击杀，可以控制敌人的数量。

mission037

一次连击获得 3000 以上的屈辱值



MAP：イベントステージ
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：尽量用屈辱值高的陷阱来连击，参考配置“マンリキスピン→スプリングフロア→ヒーローワイヤー→エクスプローダー”，其它方案也不是不可以，这个只是在没有强化陷阱下的基本推荐。

mission038

击倒 8 个以上的敌人



MAP：礼拜堂
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该任务看似时间短，只有 60 秒，其实不然，该任务侵入者一共出现 14 名，每杀死一名会奖励一定时间，基本上时间都能保持在 100 秒以上，消灭 8 名后自动结束，所以不用太担心时间，稳扎稳打消灭即可。

mission039

只使用天井系陷阱在一次连击中达成六连



MAP：ホラーハウス
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：推荐配置“メガヨーヨー→サーキュラーソー→イビルスタンプ”。这个配置中的电锯可以打 4hit，是众多要求达成连击数挑战任务的首选，务必要记牢这一点。

mission040

一次连击用悠悠球解决敌人



MAP：ファンタジーゲート
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考图中配置
※ 装备陷阱固定、技能固定。



mission041

用终结技解决敌人



MAP：ショールーム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个场景内可以选择的终结方式有红莲魔道汽车和飞艇两种，飞艇放下的终结技能比红莲魔道汽车容易把握，只需要束缚住敌人即可，而红莲魔道汽车需要用弹射床射入车头，搞不好容易被车头将敌人撞死导致任务失败，所以推荐用飞艇来完成这个挑战。

mission042

一次连击里达成五次エリアルヒット



MAP：フライトガーデン
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：难度比较大，对时机要求也很严格。参考配置“ハンギングチェーン→コールドアロー→メガヨーヨー→ギルティランス→パンプキンヘッド→クレーン→キラーバズソー→スマッシュウォール”。

mission043

一次连击获得 5000 以上华丽值



MAP：ワンダーパドック
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个数值就体现出来城内机关的重要性了，高 ARK 倍率可以帮助我们有效地达到 5000 华丽值，参考配置“ベアトラップ→スイングハンマー→ルミナスパネル→スプリングフロア→スマッシュフロア→トリニティホース”。

mission044

陷阱使用四次以内解决全部敌人



MAP：エントランス
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这关难度不小，限制要素太明显，我们要活用城内机关，因为城内机关不算在启动陷阱的次数中。首先用一个スマッシュフロア把バ－ト弹到右边，等他落地站稳后，在ハリ－脚下设置一个ヘルファイア－发动，バ－ト会直接烧死，然后剩下两个各补一个大伤害的陷阱，最后用骑士像杀死ハリ－即可。

mission045

一次连击两个ハンズウォ－ル都碰到

MAP：ホラ－ハウス
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考图中配置



mission046

一次连击内达成 8 连击和 1500ARK



MAP：イベントステ－ジ
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该任务相对于 8 连击的数值，1500ARK 根本不算高，注意不要携带自动回避，这样会导致 ARK 减半，设置一套可以达成高连击数的陷阱就可以解决，不难。

mission047

无伤解决全部敌人



MAP：コントロ－ルル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：由于技能被设置为固定，所以不能携带自动回避，在回避敌人远程攻击上要多加注意，优先攻击正面的敌人，防止被远距离攻击，等远程敌人自己过来的时候再击杀之，时间足够。
※ 技能固定。

mission048

解决全部敌人



MAP：ラプリアパ－ク全域
限制时间：360 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：只要是这种条件的关卡就一定会有逃跑的人，最开始的三人里シエリル会逃跑，要优先解决，之后剩下的两人不管哪个死亡都会出现平民 ×2，优先杀死平民，否则平民也会逃跑，最后在入口截杀最后一个敌人。尽量速战速决，不然不仅时间上吃紧，也容易被敌人钻空子逃跑。

mission049

一次连击达成 10000 以上的 ARK



MAP：フライトガ－デン
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：说难也难，说简单也简单的关卡，10000ARK 有强化陷阱根本不在话下，但是如果没有怎么办呢？这里笔者推荐一个连段，在其他地方也可以使用，配置如下“ホットプレ－ト→ペンデュラム→スパイクボ－ル→スロ－タ－ファン→メガヨ－ヨ－－→ギルティランス→ メガバズソ－→ハンギングチェ－ン→ビッグスイング→スト－ムライナ－”。

mission050

击倒全部敌人



MAP：プロシュライン城全域
限制时间：400 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：敌人战斗力很高还有回复师，虽然都不会逃跑，但是战斗力很高。由于技能限制无法装备回血魔法，只能靠场景里的回血阵了，在和敌人周旋时务必保持好回避态势，好在 400 秒的时间还不算短，也算能让玩家们松一口气了。
※ 技能固定

mission051

一次连击达成 5000 以上的残虐值

MAP：イベントステ－ジ
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该关卡难度不高，但是惟一需要注意的是陷阱设计时多选择可以快速连击的装置，不要让敌人出现过多的停留，因为敌人血量不高，残虐系陷阱伤害又普遍偏高，被攻击几次之后很可能就会死亡，如果不能快速连击则会被判定死亡，导致残虐值不足任务失败。

mission052

一次连击以南瓜头终结敌人

MAP：
ホラ－ハウス
限制时间：
90 秒
难易度：
☆☆☆
要点提示：
参考图中配置，同样需要利用到拆陷阱来完成。







mission053

不同房间分别击倒全部敌人且获得15000以上ARK



MAP：バルマギア全域
限制时间：600秒
难易度：☆☆☆
要点提示：敌人有6个，尽量一次连击杀死，ARK是累积的，每个人3000左右就够了，难度不算大，只要计算好每个人在哪个房间杀掉即可，不要出现忘记哪个房间杀过，哪个没杀过的愚蠢情况，不然就只能重来了。

mission054

在不让敌人到达剧场舞台的情况下杀死全部敌人



MAP：ラプリアパ－ク全域
限制时间：500秒
难易度：☆☆☆
要点提示：最开始的三人，ロンダ会主动攻击玩家，ガスパ－ル从フライトガ－デン，テレ－ズ从ホラ－ハウス的路线向剧场移动，先截杀ガスパ－ル，テレ－ズ只要不是剩最后一人或者你进入到ホラ－ハウス的话，是不会动的，剩下的两个增援里ベス会跑，优先在旋转木马那里截杀，之后解决剩下的敌人即可。这类任务最重要的是摸清敌人行动路线，多失败几次没什么。

mission055

只使用地类型陷阱连击，一次连击获得2500以上ARK



MAP：ワンダ－パドック
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考配置“マンリキスピン→ブラストボム→スマッシュフロア→ヒュ－マンキャノン→ライジングフロア→ブラックホ－ル→ヘルファイア－”。

mission056

一次连击达成エリアルヒット和ロングレンジヒット各三次



MAP：审判の间
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：三次的数量还是比较多的，需要合理搭配好陷阱，搭配方式应该并不会很多，同类方式记住一种即可，参考配置“ハンギングチェ－ン→キラ－バズソ－→プッシュウォ－ル→ギルティランス→ベアトラップ→ペッタンアロ－→パンプキンマスク→カビン→クレ－ン→コ－ルドアロ－→スイングハンマ－”。

mission057

一次连击获得300以上伤害和3000以上屈辱值



MAP：ワンダ－パドック
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：伤害比较棘手，屈辱系的陷阱伤害不是很高，推荐以下配置来参考“ブラッディシザ－→メガヨ－ヨ－→ギルティランス→ブラックホ－ル→スロ－タ－ファン→プッシュウォ－ル→ イビルスタンプ→ヒュ－マンキャノン→トリニティスパイク”。

mission058

消灭10个以上敌人



MAP：イベントステ－ジ
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：该任务难度并不大，最初时间60秒，杀死一个敌人加30秒，针对某些防御过高带有铠甲的敌人可以先进行破甲，在给予击杀，把握好时间！

mission059

一次连击里击中场景内的全部三个齿轮



MAP：クラフトル－ム
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：三个齿轮的位置比较分散，要注意运用好强制移动类陷阱，房间内有小型潜水艇，主要连击时不要将敌人误打入其中被捕获导致任务失败，参考配置“スマッシュフロア→ギア→ヒュ－マンキャノン→スマッシュウォ－ル→メガヨ－ヨ－→ギア→スプリングフロア→サ－キュラ－ソ－→ギア”。

mission060

捕获全部敌人



MAP：ラプリアパ－ク全域
限制时间：360秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：注意陷阱需要带上大炮,不然剧场里不好捉。另外，リサ和ステラ体力一半以下会逃跑，注意HP残量，尽量都一次打成残血比较方便。

mission061

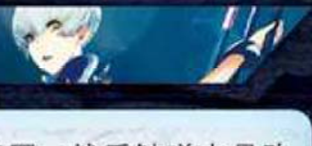
一次连击内达成10连击和2000以上ARK



MAP：冰狱の门
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：没什么难度，注意不要重复用一种陷阱即可，不然同一陷阱用两次是无法获得ARK的。相比于10次连击的要求，2000ARK根本不算什么，有高级陷阱后10次连击配合城内机关上5000ARK都是小事。

mission062

不用陷阱解决全部敌人



MAP：プロシュライン城全域
限制时间：300秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：不使用陷阱，那我们就只能使用技能了，把敌人引到兵之庭园，然后触碰水晶改把马车的攻击改为右手的剑，威力大而且不会击飞，或者引到入口用骑士像，时间是很充裕的。利用技能困住敌人，让城内机关和魔装置抹杀敌人完成挑战。





mission063

一次连击内用ヘルファイア - 终结敌人

MAP：业火の间
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：参照如图配置
※ 装备陷阱固定、技能固定



mission064

一次连击获得 15000 以上的 ARK

MAP：幻梦の大阶段
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：技能都换成陷阱设置比较好，这样可以多发动几个陷阱，有效地提高了 ARK，参考配置“ベアトラップ→スマッシュウォール（滚动）→ワンダーロック→スローターファン→イビルスタンプ→メガバズソー→ギルティランス→パンプキンマスク→スマッシュフロア→サーキュラーソー→メガロック→ライジングフロア”。

mission065

解决全部敌人

MAP：バルマギア全域
限制时间：480 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：相当麻烦的任务，敌人一共有 6 个，开始的两个杀死任意一个，アルフレッド和アグネス都会出现；而アルフレッド和アーネスト是相当麻烦的，速度快伤害人还能偷袭，不要想着一套陷阱解决，风险太大，打游击战的话反而会给战斗降低一些难度。

※ 技能固定。

mission066

一次连击获得华丽值和残虐值各 3000 以上

MAP：水魔の狩场
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：这个任务跟之前一个有异曲同工之妙，想要达到 3000 华丽和残虐值并不难，难的是如何选择陷阱，敌人的体力比较低，尽量从残虐系中选择伤害比较低的陷阱来构成连击吧，具体配置这里就不说了，这个也不是什么必须有固定配置才能完成的任务。

mission067

无伤击倒全部敌人

MAP：ファンタジーゲート
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：虽然任务为四星，但是敌人只有一个锤子兵和一个弓骑士，这是明显的远近结合的搭配，我们需要做的是在锤子兵震地的时候多加注意，不要被定身遭到弓骑士的袭击，先在远处设置一套陷阱，然后引诱敌人过来发动，由于固定两个技能都是回避，所以注意一些操作问题就不大。

※ 技能固定。

mission068

解决全部敌人

MAP：スカジー二遗迹全域
限制时间：420 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：敌人一共 7 个，最开始的三人里，ジョヴァンナ和フラン会直接无视玩家逃跑；开场就往身后的门跑到水魔の狩场，并在门口设置好陷阱。因为他们之后会分散逃窜，所以这里至少要弄死ジョヴァンナ，如果跑了一个，就移动到业火之间，在门口设置陷阱弄死フランツ。增援里的ダレル优先杀掉，由于移动路线是从幻梦の大阶段到冰狱の间，所以不快点就给跑了，直接在入口候着弄死。之后处理マイヤー和ヘルマン，最后的マルゲリータ和ニック跟ダレル的路线一样，先弄死ニック就没会跑的了，一个一个清理战场即可，注意下时间。

mission069

一次连击撞上全部 2 个角柱和狮子头

MAP：业火の间
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：参考配置“スプリングフロア→引き裂き角柱（西边的，以狮子头为北参照）→テツクマデ→スマッシュフロア→引き裂き角柱（东边的）→スマッシュウォール→ヒューマンキャノン→メガヨーヨー（狮子头远距离发动）→狮子头”。

mission070

捕获全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：300 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：有捕获道具的房间为兵の庭园、礼拜堂、审判の间，敌人不会逃跑让我们的战斗轻松不少。注意铳骑士的攻击之外，还要小心不要让敌人被马车给误杀了，因为时间只有 5 分钟，尽量不要把敌人打成濒死再捉，很浪费时间，直接连打带捉一气呵成。

mission071

用ブラックホール解决全部敌人

MAP：业火の间
限制时间：180 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：限制时间 180 秒，敌人一共 3 个，且逐一出现，注意一下时间和最后出现的イグナシオ（注意要先破甲，不然黑洞没效果），其余就没什么需要注意的了，多尝试就好。

mission072
解决 12 个以上的敌人

MAP：封印の祭坛
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人总数 20 个，尽量用高杀伤性和无视防御的陷阱，否则这个任务比之前的杀敌任务时间上要更为吃紧，杀够 12 个任务就会自动结束。

mission073
一次连击内用大熔矿炉消灭敌人

MAP：メタルワ－クル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参照如图配置
※ 装备陷阱固定、技能固定



mission074
只使用壁类型陷阱一次连击达成 3000 以上 ARK 评价

MAP：水魔の狩场
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考配置“ギルティランス→イビルナックル→プッシュウォ－ル→トイハンマ－→デスサイス→スロ－タ－ファン”。

mission075
一次连击达成エリアルヒット和ラピッドチェイン各四次

MAP：ホラ－ハウス
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考配置“ペンデュラム→ベアトラップ→ギルティランス→スプリングフロア→ライジングフロア→イビルスタンプ→メガバズソ－→カビン→ハンギングチェ－ン→キラ－バズソ－→プッシュウォ－ル”。

mission076
一次连击获得华丽值和屈辱值各 4000 以上

MAP：幻梦の大阶段
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：注意敌人有挟和飞的耐性，仍旧是以低伤害的陷阱来连击会比较好，感觉高难度评价任务敌人血量普遍变少，这应该是为了变相增加难度，如果杀死了那就只能再试了。

mission077
在不让敌人到达“封印祭坛”的祭坛的前提下解决全部敌人

MAP：スカジ－ニ遗迹全域
限制时间：480 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：最开始的エレ－ヌ会从业火の间往祭坛移动，ペドロ会在幻梦の大阶段，カルロス会主动攻击玩家；只要不是剩最后一个人他是不会动的，先不管。所以首先移动到水魔の狩场，并设置好陷阱截杀エレ－ヌ，之后所有的敌人都要在这里解决掉；杀完第一个增援后再杀カルロス会出现最后两个增援，全都引过来一次干掉即可。

mission078
一次连击获得 20000 以上 ARK

MAP：礼拜堂
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：推荐配置“デルタホ－ス→ペンデュラム→メガヨ－ヨ－→イビルスタンプ→パイプオルガン→ヒュ－マンキャノン→パンプキンマスク→イビルナックル→デスサイス→サ－キュラ－ソ－”。

mission079
一次连击命中全部场景内的机关

MAP：冰狱の门
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：注意冰柱必须是放出的激光击中敌人才算命中。推荐配置，以冰龙像为北边参照，スプリングフロア的落点设置在东边冰柱前面两格，冻住后往西边发动メガバズソ，然后启动冰龙像（注意有可能敌人起身的时候冷气喷不到，可以适当加一个拘束道具），接下来是スプリングフロア→氷のモノリス→メガバズソ－→ライジングフロア（提前一点启动冰龙像）→冰龙像→メガヨ－ヨ－→マンリキスピン→氷のモノリス→スプリングフロア→スマッシュフロア→マンリキスピン→ライジングフロア（提前启动墙壁陷阱）→押し溃す壁，达成。

mission080
在不同的房间解决全部敌人并获得 20000 以上的 ARK

MAP：スカジ－ニ遗迹全域
限制时间：500 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人有 5 个，尽量每个人达成 4000 点 ARK，注意不要重复相同攻击以免无法获得 ARK，时间充裕，自己摸索一下吧，难度没有四星那么高。

mission081
无伤捕获全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：240 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：捕获点在业火の间和水魔の狩场，注意敌人的远程攻击，建议佩戴自动回避来周旋，怎样配置陷阱都可以，时间不是很紧，记得携带大炮就好。

mission082

一次连击达成 13hit 且 3000 以上 ARK



MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：这关看起来很难，其实并不难，我们可以将技能全设置成发动陷阱，这样就会增加了陷阱发动上限，怎么设置都可以，只要达成 13hit 想得到 ARK3000 也不是难事，实在不行还可以运用拆陷阱战术。

mission083

解决全部敌人



MAP：ラブリアパ－ク
限制时间：360 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人一共六个，一开始先解决ゲルト，接着是治愈术师，最后的难点在于 BOSS ビクトル，建议围着木马或者剧场的楼梯跑，不容易被气弹击中，由于他的护体，所以是场持久战。陷阱最好以属性攻击起手，比较容易中，发动时机还是他起手攻击的时候。
※ 技能固定。

mission084

陷阱发动四次以内解决全部敌人



MAP：幻梦の大阶段
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考图中配置，对于有落石抗性的敌人需要用魔法技能进行干扰。



mission085

一次连击内获得残虐值和屈辱值各 5000 以上



MAP：封印の祭坛
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人体力值不高，所以不能用伤害太高的陷阱，参考配置“バナナノカワ→マンリキスピン→フライングケ－キ→タライ→トイハンマ－→サ－キュラ－ソ－（只打一下后立刻发动下一个陷阱）→プッシュウオ－ル→スプリングフロア→バキュ－ムフロア→メイデンハッグ”。

mission086

一次连击内用审判の刃杀死敌人



MAP：审判の间
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考图中配置，首先按照如图 A 所示配置，按顺序发动 1、3、5，2 号的镰刀不要管他当敌人从电椅上弹起来落到 6 处发动；之后更改配置如图 B，当敌人起身移动面对 4 号的时候就立刻发动，并将夹子移到图 C 的地方配置；落地后发动 3 号再次踢他上电椅，之后发动夹子，待敌人移动并完全倒地后发动 7 号完成。
※ 装备陷阱一部分固定、技能固定







mission087

不杀死敌人的情况下，达成 11 连击和 2000 以上 ARK



MAP：冰狱の门
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：这次更悲剧的是，敌人不仅血少，而且条件还要求我们绝对不能杀死敌人，所以我们对陷阱的选择面更加窄了，参考配置“バナナノカワ→マンリキスピン→フライングケ－キ→タライ→トイハンマ－→サ－キュラ－ソ－（只要击中一下立刻发动下一个陷阱）→プッシュウオ－ル→スプリングフロア→バキュ－ムフロア→ペッタンアロ－→スロ－ガス”。

mission088

一次连击获得 500 以上的伤害和 3000 以上 ARK



MAP：スカジ－ニ遗迹全域
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人优先破甲，弱点岩和床，之后用无限连达成伤害值，参考配置“スパ－クロッド→ギルティランス→デスサイス→ライジングフロア→イビルスタンプ→メガヨ－ヨ－→ギルティランス”，该陷阱为死循环陷阱，掌握好发动时机可以无限连击，方便输出达到 500 以上。

mission089

无伤捕获全部敌人



MAP：バルマギア全域
限制时间：360 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：本关的难点在于，控制室的捕捉陷阱十分麻烦，必须要把敌人扔进红莲魔道列车内并且不发动终结攻击，可能需要多次尝试。另外一个是远程的两个敌人十分讨厌，建议优先捕捉。本关难度巨大，有 5 星关卡的水准了，虽然仅仅是一个 4 星。

mission090

无伤击倒全部敌人

MAP：幻梦の大阶段
限制时间：240 秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：参照如图配置
※ 技能固定。



mission091

不杀敌的情况下全部破甲

MAP：イベントステ－ジ
限制时间：300 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人的弱点分别是リン——电气、ロザリ－——壁、レナ－ド——床，敌人血还是比较多的，设置两个一组的破甲陷阱比较容易控制伤害，总体难度不大。

mission092

一次连击达成ラピッドチェイン和ロングレンジヒット各四次以上

MAP：水魔の狩场
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：非常麻烦的任务，对触发陷阱的时机要求很高。参考配置如下“ペンデュラム→ベアトラップ→ギルティランス→スマッシュフロア→ハンギングチェ－ン→ファイア－ボ－ル→スマッシュウオ－ル→パンプキンマスク→スマッシュフロア→ハンギングチェ－ン→プッシュウオ－ル（推倒火药桶）→火药桶→メガヨ－ヨ－→ベアトラップ→コ－ルドアロ－→メガバズソ－”。

mission093

一连击获得华丽值、残虐值和屈辱值各 3000 以上

MAP：业火の间
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：敌人的体力只有可怜的 18 点，稍不留神就容易致死，参考配置“カビン→フライングケ－キ→アブラカビン→パンプキンマスク→バナナノカワ→バキュ－ムフロア→ペッタンアロ－→サ－キュラ－ソ－（只打击一下即可发动下一步陷阱）→プッシュウオ－ル→メイデンハッグ”。

mission094

在不同房间解决全部敌人并获得 30000 以上 ARK

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：500 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：敌人一共 5 个，一组六连击的陷阱大概可以得 3000ARK，注意不要一次打死敌人，接着换另外一组陷阱继续，分数应该足够了。

mission095

一次连击内同时击中魔神的双手、双脚和脸

MAP：封印の祭坛
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：参考配置“ホットプレ－ト→魔神の右手→マンリキスピン→魔神の左手→プッシュウオ－ル→魔神の左足→メガバズソ－→魔神の右足→スプリングフロア→魔神の颜”。

mission096

一次连击获得 30000 以上 ARK

MAP：水魔の狩场
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：参考配置，从右下有瀑布的那条长路开始设置“サ－キュラ－ソ－→ライジングフロア→イビルスタンプ→ベアトラップ→コ－ルドアロ－→プッシュウオ－ル（推倒火药桶）→火药桶→デスサイス→パンプキンマスク→ハンギングチェ－ン→ファイアーボ－ル→デスサイス”。

mission097

解决 15 个以上的敌人

MAP：エネルギ－ル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：动力室的地图非常狭窄，远距离攻击的敌人也比较多，而且由于发电机的电针的原因，中间有一大块地方不能设置天井类的陷阱，选择的时候需要注意。

mission098

一次连击内以イビルアッパ－终结敌人

MAP：封印の祭坛
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：参考图中配置，首先要自己上去发动魔神右脚，然后当敌人走到墙边发动 2 和△，接着发动□和 3；然后移动△到 5 号的墙上，□到左手的墙上；敌人飞过来后，当右手消失时发动□；之后移动□到 4 号的墙上，待敌人起





身时发动 4，□冷却之后发动；然后移动□到 6 号的墙上，稍等一下发动△；敌人飞过来后发动 6，起身时发动□推动刺球；当刺球滚过 7 的时候发动，注意一下时机。



※ 装备陷阱固定、技能固定

mission099

一次连击内获得 10 种以上的 BONUS



MAP：ファンタジーゲート
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：参考图中配置



mission100

击倒全部敌人



MAP：スカジーニ x 遗迹全域
限制时间：420 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：由于没有回复魔法，回血只能靠魔法阵，开场的三人解决任意两个，会出现增援的ゲルト和レオン。再杀两个之后，ゼノ（盔甲形态）和ライラ会同时出现，这俩人敌人伤害很高，但是时间还是比较充裕的，多打游击战比较好。

※ 技能固定。

奖杯列表

奖杯总数	41	铜杯	22	银杯	15	金杯	3	白金	1

项目	内容
白金难度	7/10
白金所需时间	约100小时，视操作和运气有较大波动
在线奖杯	0
最少通关数	4
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无在线奖杯，但需要连线上传和下载交互任务

トラップマスター 白金
取得条件：获得全部奖杯

魔神の娘 铜杯
取得条件：故事章节1通关

城制圧 铜杯
取得条件：故事章节3通关

工场突破 铜杯
取得条件：故事章节6通关

游园地を抜けて 铜杯
取得条件：故事章节9通关

影の牢狱 铜杯
取得条件：全章节通关

ダークサイド プリンセス 银杯
取得条件：打通所有结局

初级者 铜杯
取得条件：完成1个任务

中级者 铜杯
取得条件：完成10个任务

霸者 银杯
取得条件：完成所有任务

全てを知るもの 铜杯
取得条件：完成敌人列表

歼灭者 铜杯
取得条件：打倒故事里登场的所有敌方角色

破坏者 银杯
取得条件：进行装甲破坏

破坏の限り 银杯
取得条件：给每个可以装甲破坏的角色进行装甲破坏

罠收集 金杯
取得条件：习得全部陷阱

收集癖 铜杯
取得条件：升级所有陷阱

技收集 铜杯
取得条件：习得所有能力

魔装置 铜杯
取得条件：使用ウィザード ギア

魔装置を极めし者 银杯
取得条件：使用全部ウィザード ギア

とどめの一击 铜杯
取得条件：达成ウィザード ギアフィニッシュ

息の根 银杯
取得条件：达成全部ウィザード ギアフィニッシュ

一つの愿い 铜杯
取得条件：完成メディウム的愿望


すべての願い

取得条件：完成メディウム的所有愿望


挑战者

取得条件：完成交互任务里下载的任务


道场破り

取得条件：完成交互任务里下载的10个任务


一通の挑战状

取得条件：上传交互任务里做成的问题


十通の挑战状

取得条件：上传10个交互任务里做成的问题


仕挂け

取得条件：使用装置


仕挂けの达人

取得条件：使用全部装置


百罠杀

取得条件：合计打倒100个敌人


千罠杀

取得条件：合计打倒1000个敌人


十连

取得条件：达成10以上连击


十五连

取得条件：达成15以上连击




捕获者
取得条件：捕获敌人

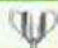

阅览者
取得条件：下载リプレイ


投稿者
取得条件：上传リプレイ


华丽熟练者
取得条件：华丽熟练度超越999999


残虐熟练者
取得条件：残虐熟练度超越999999


屈辱熟练者
取得条件：屈辱熟练度超越999999


稼ぎ头
取得条件：累计WARL超越700000


ARKマスター
取得条件：累计AKR超越2000000

白金要点

①剧情奖杯打完故事模式全部12章就能拿全，结局奖杯必须看完全部4个结局才能解锁；

②陷阱获得和陷阱升级提升各系统值熟练度即可，当全部陷阱获得后即会开启陷阱升级系统；

③敌人资料相关的全部敌人一共165个，只有在第六章杀死**セリア**第九章才会出现**アーネスト**，每个人杀一次之后，后面不论是逃跑或者捕捉都不会影响杀死全人物奖杯的获得；

④破甲完成度，在自由模式里也可以完成，魔女愿望完成度等二周目来补完会相对容易一些。需要注意的是，A路线9章～11章的魔女愿望和其他路线对应章节的顺序不一样，虽然请愿内容是一样的，但是是单独算完成度的，所以需要完成两遍；

⑤魔装置终结技一共需要六个，魔装置实际数量不止六个，在拿全场景陷阱使用奖杯的时候可以顺路解决；

⑥连击奖杯只要设计一套CD短且可以死循环的陷阱战术即可达成；

⑦回放奖杯自由模式里随便打一场，结算画面时选择保存，之后在回放模式里选读取，之后选第二项上传。至于下载的话，随便下一个即可；

⑧关于交互模式的奖杯，需要先下载别人发布的关卡，保存之后选挑战，完成之后会让你评价这个关卡，存档会打上完成标记。注意要联网状态，不然无法获得点数。而自己上传关卡的时候，就需要点数了，传一个1000点，上传的关卡自己必须先打过才可以保存，记得不要重复投一个问题，不然计数只会算1次，奖杯要求必须是投10个不同的问题才可以。在完成下载的问题时每个可以获得500点，下一个简单的任务重复刷点数即可；

⑨熟练度、WARL、ARK倍率和打倒1000个敌人需要耐心刷；

⑩任务模式上面已经详细介绍过了，这里就不多说了。



结语

本作体验完成之后笔者就一个感觉——“虐”！游戏本身的素质还是蛮高的，一些物理现象计算的也都很周密，比如传导等。不过由于游戏太过血腥导致在放下不玩的时候总给人一种恐惧感，特别是漆黑的环境让人更加感到无比恐惧，虽然玩的时候能带来很大的爽快感，不过还是推荐给心理素质较好的人来玩，这样才能享受残虐快感的同时不被造成太大的心理阴影。



魔都红色幽击队	Arc System Works	角色扮演
PS3 魔都红色幽击队		日版
2014年4月10日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为7344日元		

“《东京魔人学园传奇》系列”的最新作终于降临本世代，托机能提升的福，本作的画面、音乐及系统都有了极大的飞跃。不过游戏本身还是流着一样的血脉，和前作相关联的捏他可谓俯拾皆是，继承系列传统并发扬光大的“五感入力系统”和“行动预测系统”都充满了独特的魅力。游戏的 1.01 版本系统补丁已经发布了，改善了游戏体验的同时，也修正了无法入手特定奖杯的 Bug。玩家记得尽快更新再进入游戏。

注：游戏中玩家可以自由定义主角姓名，为表述方便，后文攻略中将采用游戏的默认姓名“东摩龙介”，外号也是默认的“龙ちゃん”。

文 虫无兮　美编 anubis



章节流程

楔子（プロローグ）
以吊人胃口的方式讲述事件起因，拉开事件的帷幕。

▼

OP 动画（オープニングムービー）
充满动感的 OP 宣告事件正式展开，并出现章节标题。

▼

剧情部分（アドベンチャーパート）
对灵异事件展开调查，会有大量的选项出现，玩家做出的选择会影响同伴的好感度以及最后的告白事件。

▼

战前准备（インターバル前半）
在夕隙社备战，可利用各种设施进行强化和练级。

▼

战术指示（ブリーフィング）
针对重要委托（即 BOSS 战）的图纸，在现场布置陷阱。

战斗部分（バトルパート）
每一话都需要战胜一只强大的恶灵 BOSS，以战棋的方式进行战斗。

▼

尾声（エピローグ）
观看事件的最后结果，根据玩家的选择有可能出现隐藏的“第六感”剧情。

▼

ED 动画（エンドロール）
以抒情的 ED 为整个事件拉下帷幕，字幕会显示与这一章相关的工作人员名单。

▼

幕间休息（インターバル后半）
以夕隙社为据点自由展开行动，如果玩家选择得当，会有同伴在此时加入。同时可以进行幕间对话。

▼

下一话

文字冒险部分

楔子、剧情部分及尾声均以文字冒险的形式展开，下面为各位玩家讲解这一部分的操作及要点。

操作方式	
按键	功能
R1	确认对话
□+R1	快速跳过对话
方向键	移动光标，选择选项
○	确认一般对话选项
×	取消选择，退出菜单
（按住）方向键+○	确认五感入力选项
SELECT	查看对话记录/退出查看
START	（查看对话记录时）返回游戏主菜单/（五感入力时）无视

选项及五感入力系统

本作的剧情部分中，除了一般的文字冒险游戏都会出现的对话选项外，还会夹杂着由系列特色“感情入力系统”升级而来的“五感入力系统”。玩家需要先从怒、爱、友、悲、恼五种感情选项中挑出一种，再与听、触、味、嗅、视五种行动选项搭配，从而与 NPC 或是场景产生互动。打个比方，“怒＋视”便是怒目而视，“友＋听”就是侧耳倾听，“爱＋触”则是拥抱。如果五感入力时玩家什么都不做，或者直接按 START 键，则表示无视。合计 26 种行动赋予了玩家极高的主观能动性。无论是对话选项还是五感入力，玩家所作出的选择主要在以下三个方面造成影响。



好感度

玩家的选择会直接影响在场的同伴的好感度，包括已加入的同伴以及尚未加入的新同伴。好感度受到各方面因素影响（详见后文），不过对于新同伴来说，好感度主要靠对话选项及五感入力选项来提升。很多时候，正确选项并非只有一个，对话选项存在全部都是正确选项的情况，只是好感度的增减有所不同；在五感入力时，选择“友＋听”或者“友＋触”可能都有同样的效果。选项的效果可以根据选择时响起的效果音判断，清脆的效果音表示好感度上升。

新同伴加入

直到第 10 话为止，每一话都会有新的同伴出现。要让新同伴加入，除了像上面提到的尽量提高好感度之外，还必须在特定选项做出正确选择来满足其加入条件。



Tips 特别委托人①：游戏中共存在8名特别的委托人，大多都是系列作品相关的角色，在接受自由委托时随机出现，不过其出现的几率相当低，系列玩家有兴趣的可以试着把他们刷出来。一周目会出现的特别委托人有“稻妻バンドマン”和“东の阴阳师”。

第六感

从第2话到第11话，存在着被称为“第六感”的隐藏剧情。在某些五感入力选项出现时输入特定的指令，在尾声时就会出现金色的“灵”选项，选择后便可触发第六感剧情。第六感的触发不影响结局，不过和奖杯息息相关，也涉及某些同伴的加入。



夕隙社编辑部

夕隙社是主人公打工的地方，表面上这里是以灵异及神秘事件为题材的杂志社，暗地里却接受东京各地的除灵委托，是暗中活跃的驱魔人组织。战前准备及幕间休息都围绕着这个小小的编辑部展开，麻雀虽小，五脏俱全。下面就来看看这个编辑部有些什么功能。



PC

从这里可以进入夕隙社的主页，查看最近的专题及公司情报，不过这些信息对于玩家而言当然是毫无用处。实际上，这个网页上有着小小的机关。

除灵依赖揭示板

在夕隙社的主页同时按下L+R，就可以进入夕隙社的影子网站“除灵依赖揭示板”接受自由委托（自由依赖）。东京各地的居民会将他们的除灵委托发到这里，玩家可以借此来练级及赚钱。按○键选择最多三个委托后，按START键即可确认。只要委托尚未完成，玩家可以随时回到这个页面来取消已接受的委托。后期委托的数量较多，玩家可以按下△键选择以委托时间、战斗场所、报酬或难易度的顺序来排列。在委托中，我们可以得到下列这些有用的情报。



1	任务难度。难度越高，恶灵的等级也随之提升，特殊奖励也会出更好的道具
2	出没的恶灵的类型（详见后文）
3	出没时间。表示战斗的回合数
4	委托人及战斗场所。不同场所内可破坏物品的数目和价值不同，特殊奖励的种类也跟战斗场所挂钩
5	报酬。此处显示的是基本报酬，视玩家的战斗表现还有额外补贴。基本报酬的金额关系到战斗评价
6	地区。战斗场所所在的地区和玩家在战斗后取得的小龟点数挂钩（详见后文）
7	任务目标的名称。恶灵名称均由动词、形容词加上名词构成。动词反映恶灵的耐性和行动模式，形容词反映该恶灵的属性跟耐性，名词表示恶灵的种类。同种恶灵其掉落物品的种类是固定的

另外，游戏会记录玩家参加过的除灵战斗场数及击倒的恶灵数目，所有的战斗评价和每名同伴的参战次数也会一并统计，这一切在“除灵实绩”中都可以看到。在“サイトについて”当中，则会对恶灵类型进行说明。

图标	说明
	人间灵，会被拥有对应图标的武器克制
	动物灵，会被拥有对应图标的武器克制
	物质灵，会被拥有对应图标的武器克制
	停留在战斗场所内的煤气管上时，会瞬间移动到其他煤气管处
	停留在战斗场所内的水管上时，会瞬间移动到其他水管处
	停留在战斗场所内的电线上时，会瞬间移动到其他电线处

小龟快递（コガメ便）

在夕隙社主页选择左侧的“コガメ便”就可以前往快递公司“小龟快递”的网页。当玩家在除灵依赖揭示板接受委托后，小龟快递会负责把战斗场所的图纸从委托人处送至夕隙社。当然，小龟快递会收取运费（放心，这个不用玩家自己掏腰包），同时也会为用户累积名叫“小龟点数（カメポ）”的积分。消耗积分可以在网站的“コガメマイレージ”处换取物品，有不少都是只有在此处才能入手的稀有物品。运费和积分根据战斗场所所在的地区而有所变化，而自由委托中会出现的地区则随技能“取次交涉”的等级增加。



可换取物品一览

名称	需要点数	备注
あんパン	2	–
牛乳	4	–
食卓盐	6	–
十字手里剑	8	–
棒手里剑	10	–
笹の叶	12	–
翡翠玉	20	–
流星锤	30	只有主角能装备
翡翠の假面	40	–
ジェイドピ-ス	60	–
チャ-ム（ロゼッタスト-ンのチャ-ム）	80	挂饰（战斗支援的声音会变成女声）
ゴ-ストカ-ド（ゼリ-マン）	100	桌游使用的幽灵卡片
プレイヤ-カ-ド2（マッドハンタ-）	120	桌游使用的角色卡片
プレイヤ-カ-ド1（黑衣のハンタ-）	150	桌游使用的角色卡片

地区一览

确认栏	区名	“取次交涉”等级	小龟点数
□	新宿区	1	2
□	涉谷区	1	3
□	千代田区	1	3
□	港区	1	3
□	中野区	2	3
□	文京区	3	3
□	丰岛区	4	3
□	中央区	5	4
□	荒川区	6	4
□	杉并区	7	4
□	世田谷区	8	4
□	台东区	9	4
□	板桥区	10	4

Tips 特别委托人②：从二周目开始，会出现“传统ある生徒会长”、“虎マスク”、“清楚な女教师”、“天パ-のアルバイト”、“着物姿の女校长”和“遗迹调查研究员”等6名特别委托人。除最后一人外，其余5人都拥有专属的特别战斗场所，而且其特殊奖励也相当实用。

确认栏	区名	“取次交涉”等级	小龟点数
□	品川区	11	4
□	北区	12	4
□	目黑区	13	4
□	练马区	14	4
□	江东区	15	5
□	足立区	16	5
□	大田区	17	5
□	墨田区	18	5
□	葛饰区	19	6
□	江户川区	20	6

注：确认栏供玩家记录是否完成过该地区的委托。底色较深的区表示在剧情中会于该地区完成重要委托。

白板（ホワイトボード）

供玩家提高实力的地方，在这里可以选择一名同伴对主人公进行训练以提高技能等级，或者从同伴身上学会特技，不过这两种行动都需要消耗TP。尤其是到了后期，要将技能等级升满需要惊人数量的TP。TP只能通过战斗或桌游来获取，击倒的敌人数量越多，入手的TP也会随之增加。另外，提高技能“取材”的等级也可以增加到手的TP。

履历表

在角色名字上按△键，会显示该角色的履历书。履历书共有4页，第一页为个人资料，第二页为技能，第三页为特技，第四页则是装备。此处先讲解个人资料，技能和特技参考接下来的部分，装备则在后文的“衣柜”处再详述。个人资料共由5个部分组成。



基本资料：显示角色的等级、AP、经验值、金钱、攻击力、防御力等战斗相关数值。

プロフィール：角色的个人资料，由玩家在第一话时自行输入。个人资料共有8项，可以分为三大类。第一类包括“视力”、“身长”和“体重”，玩家的设定会影响主角起始的身体能力，视力高则提高洞察力，视力低会提高精神力，身长高会提高直感力，身长低则提高知力，体重高会提高生命力，体重低则提高俊敏力，玩家可以依此进行设定。第二类包括“出身地”、“得意科目”和“部活”，游戏中所提供的选项都对应1项或2项技能，玩家的选择能让对应的技能等级上升1级，比如说“长崎县”+“国语”+“归宅部”的组合，就能让主角初期的“原稿执笔”等级达到5，详情可见后文表格。第三类则有“诞生日”和“血液型”，会影响主角与同伴的相性。相性越好，好感度提高时的幅度也越大。此外，出身地和部活和同伴一样的话，该同伴的初期好感度也比较高。



“出身地”对初期技能等级的影响

出身地	对应技能1	对应技能2
北海道厅	彻夜作业	箱组み
青森县	彻夜作业	台割り
岩手县	彻夜作业	企画立案
宫城县	彻夜作业	取材
秋田县	彻夜作业	校正
山形县	彻夜作业	原稿执笔
福岛县	彻夜作业	彻夜作业
茨城县	彻夜作业	取次交涉
栃木县	彻夜作业	买い出し
群马县	彻夜作业	检品
琦玉县	进行管理	读み合わせ
千叶县	进行管理	进行管理
东京都	进行管理	箱组み
神奈川县	进行管理	台割り
新泻县	进行管理	企画立案
富山县	进行管理	取材
石川县	进行管理	校正
福井县	进行管理	原稿执笔
山梨县	进行管理	彻夜作业
长野县	进行管理	取次交涉
岐阜县	企画立案	买い出し
静冈县	企画立案	检品
爱知县	企画立案	读み合わせ
三重县	企画立案	进行管理
滋贺县	企画立案	箱组み
京都府	企画立案	台割り
大阪府	企画立案	企画立案
兵库县	企画立案	取材
奈良县	企画立案	校正
和歌山县	企画立案	原稿执笔
鸟取县	取材	彻夜作业
岛根县	取材	取次交涉
冈山县	取材	买い出し
广岛县	取材	检品
山口县	取材	读み合わせ
德岛县	取材	进行管理
香川县	取材	箱组み
爱媛县	取材	台割り
高知县	取材	企画立案
福冈县	取材	取材
佐贺县	原稿执笔	校正
长崎县	原稿执笔	原稿执笔
熊本县	原稿执笔	彻夜作业
大分县	原稿执笔	取次交涉
宫崎县	原稿执笔	买い出し
鹿儿岛县	原稿执笔	检品
冲绳县	原稿执笔	读み合わせ

“部活”对初期技能等级的影响

部活	对应技能
归宅部	原稿执笔
野球部	买い出し
テニス部	读み合わせ
バレ-部	买い出し
バスケ部	台割り
サッカ-部	台割り
卓球部	箱组み
水球部	台割り
柔道部	读み合わせ
剑道部	读み合わせ
弓道部	校正
ボクシング部	箱组み
水泳部	台割り
陆上部	买い出し
体操部	箱组み
ダンス部	企画立案
吹奏乐部	校正
轻音部	彻夜作业
美术部	检品
演剧部	读み合わせ
茶道部	进行管理
文学部	原稿执笔
新闻部	取次交涉
ゲ-ム部	彻夜作业

“得意科目”对初期技能等级的影响

得意科目	对应技能
国语	原稿执笔
英语	取材
历史	取材
地理	箱组み
伦理	校正
政治经济	企画立案
数学	进行管理
理科	检品
物理	检品
化学	台割り
生物	读み合わせ
体育	取材
保健	彻夜作业
音乐	读み合わせ
美术	箱组み
家庭科	买い出し



“诞生日”对同伴相性的影响

主角星座（主角生日）/同伴星座	牡羊座	おうし座	ふたご座	かに座	しし座	おとめ座	てんびん座	さそり座	いて座	やぎ座	水がめ座	うお座
牡羊座（3/21～4/20）	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑
おうし座（4/21～5/20）	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑
ふたご座（5/21～6/21）	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–
かに座（6/22～7/23）	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑
しし座（7/24～8/23）	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑
おとめ座（8/24～9/23）	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑
てんびん座（9/24～10/23）	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–
さそり座（10/24～11/22）	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑
いて座（11/23～12/22）	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑
やぎ座（12/23～1/20）	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑
水がめ座（1/21～2/19）	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–	↑↑	↑	↑↑↑	–
うお座（2/20～3/20）	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑	↑	↑↑	–	↑↑↑

"血液型"对同伴相性的影响				
主角血型/同伴血型	A型	B型	O型	AB型
A型	↑↑↑	–	↑	↑↑
B型	–	↑↑	↑↑↑	↑
O型	↑	↑↑↑	↑↑	–
AB型	↑↑	↑	–	↑↑↑

所属：角色所在的学校和单位。

身体能力：此处的身体能力会影响角色在战斗中的表现。主角每次升级都会获得6点成长点数可以分配到这些能力上。

能力名	说明
生命力	影响角色的HP
筋力	影响角色使用近接武器时的攻击力
知力	影响角色的AP（重要属性，每升10点AP加1，最高加到90点即可）
精神力	影响角色的防御力（最高加到98点即可）
洞察力	影响角色对无属性攻击的回避率
直感力	影响角色使用远距离武器时的攻击力
俊敏力	影响攻击时角色的行动顺序
技巧力	影响角色使用技巧武器时的攻击力

上司所见：伏赖千鹤对该角色的评价。第一句会描述角色的性格以及好感度最高的角色，第二句和第三句则反映角色的战斗表现。

技能与训练

在白板处按○键选择一名同伴，再按下START键就可以与其进行训练。训练可以让玩家积累技能的经验值，经验值积满后技能等级就会提升，最高等级为20，技能的效果可以参考附表。选择同伴时可以在画面左上角看到与该角色训练所能提升的技能种类，经验值增加量（↑越多增加的经验值越多）以及需要消耗的TP。训练所消耗的TP会随着训练次数的增加而逐渐提高，最高会达到30，不过相应的，训练的效果也会更加明显。

除了提升技能等级之外，训练可以提升玩家与同伴之间的好感度，甚至还是获得物品的重要途径。有部分合成素材以及强力武器只能通过训练入手，随着训练次数和好感度的增加，能入手的物品也会越来越好。详情可参考后文的"同伴资料"。

技能名	效果	推荐同伴	加入时间
箱组み	战术指示中可以设置的陷阱数量增加	左户井	第2话
台割り	战术指示中设置陷阱时费用减少	八汐	第10话
企画立案	成功完成委托时获得的报酬增加	枫	第6话
取材	增加获得的TP	音江	第10话
校正	战斗中破坏物品所造成的额外支出金额减少	深舟	第2话
原稿执笔	增加获得的经验值	伏赖	第2话
彻夜作业	M.I.T.中可以合成的物品种类增加	浅间	第2话
取次交涉	除灵委托论坛的委托数增加，地区的种类也会增加	白峰	第9话
买い出し	在便利店可以以更便宜的价格买到商品	小菅	第3话
检品	在便利店抽奖时抽到特等、一等和二等的几率上升	山河	第5话
读み合せ	提高同伴的好感度时加大提高的幅度	华山兄弟	第8话
进行管理	训练的效率以及可掌握的特技数量提升	支我	第2话

注：推荐同伴表示与该同伴进行训练可以最高效率地提升对应技能。

特技

特技是在战斗中发挥效果的招式。同伴在升到特定等级时就能学会新特技，而主人公的特技



则是从同伴身上习得的。也就是说，玩家可以自由地组合不同同伴的特技，来打造一个拥有个人战斗风格的主人公。在白板处选择一名同伴并按下□键，在主人公的特技栏选择要储存新特技的位置，再选择同伴的特技，就可以习得新特技了。如果原来的位置上是有特技的，那么新特技就会覆盖旧的特技。学习特技需要消耗TP，越强大的特技所消耗的TP也越多。部分特技还对武器有要求，比方说深舟的"铃祓い"，即使主人公习得这个特技，如果没有装备和深舟一样的铃来作为武器的话，是无法在战斗中使用的。关于每个角色的特技，可参考后文的"同伴资料"。

衣柜（ロッカー）

玩家可以在此处装备武器、防具，以及挑选要带上战场的道具。所有物品都可以根据其颜色来简单判断其种类：蓝色为武器、橙色为防具、绿色为回复及辅助道具、粉红色为投掷道具，而红色则是陷阱。

武器

除主人公之外的角色可以装备的武器类型是固定的，只有主人公可以装备所有类型的武器，包括日本刀和鞭这两种没有任何同伴能装备的武器。查看武器时，会显示以下情报。

武器种类：武器可分为三大种，近接武器、远距离武器和技巧武器。如前文"履历表"处所注明的，每种武器的攻击力是由不同的能力决定的。武器的种类会以图标的形式显示在左上方，而个人能力处也会以同样的图标注明哪种能力对应哪种武器，玩家不用担心弄混。

攻击力：可谓是作为武器最重要的属性。

通常攻：此处会显示该武器使出基础攻击时的攻击范围，绿色的为一般伤害区域，而红色的部分称之为会心一击点（クリティカルゾーン），若用会心一击点命中敌人就会对敌人造成会心一击，伤害增加20%。

得意灵：表示该武器所克制的恶灵种类，用这种武器对对应的恶灵进行攻击时伤害增加20%。

挑选武器时除了尽可能挑攻击力高、会心一击点比较多的武器外，还要搭配前面的特技列表做出选择。当然玩家也可以只掌握无武器要求的特技，这样可以根据实际情况切换武器，比较灵活。

破坏性：查看武器时按下△键，会显示武器背后的说明。有些武器的说明文字会有浅蓝色的图标，这说明该武器不具有破坏性，在战斗中无论怎么攻击都不会破坏物品。相反，如果是纯白色的背景，则说明该武器具有破坏性，在战斗中挥空时有可能会破坏物品，造成额外支出。物品的破坏涉及到一个奖杯，玩家在选择武器时可要看清楚。



防具

防具没有角色限制，玩家可以按自己喜好给角色装备。查看防具时，会显示以下情报：

防具种类：防具同样分为三种，分别是头防具、体防具以及饰品。防具种类会以图标的形式显示在防具的左上角。一名角色最多可同时装备一件头防具、一件体防具和三件饰品。

效果：防具会显示"HP+XX"、"攻+X"及"防+X"的字样。总的来说，除了极少数稀有度比较高的防具外，这一部分加成其实并不多。

耐性与付与：这一部分才是防具的精髓所在。游戏中大部分恶灵的特殊攻击都会附加异常状态，拥有相应的耐性可以让玩家的战斗更加顺利。当然，玩家也可以对恶灵使出附加异常状态的攻击，不过效果和玩家中招时有些区别。付与则表示角色装备该防具后可以得到相应的BUFF。除了异常状态和付与的BUFF之外，游戏中还存在有3种属性，属性攻击不会造成异常状态，不过承受攻击的一方有属性弱点或属性耐性时，会影响攻击的伤害。查看防具时，上述内容均是用图标显示的，其对应的状态及效果可以查看以下附表。

图标	状态名	我方效果	持续时间
	耳鸣	无法回避，防御力降低50%	5分
	失明	无法使出会心一击	8分
	麻痹	无法攻击或使出特技	2～3分
	睡眠	无法移动、攻击或使出特技。受到攻击时解除	5分
	恐怖	攻击力降低50%。	5分
	凭依	无法选择“待机”以外的指令。行动时随机使用攻击或特技	5分
	祝福	每回合回复一定量的HP	–
	加护	得到的经验值增加	–
	捻挫	移动时消耗的AP变成2倍	–
	咒い	无法回复HP	–
	毒	每回合结束时减少一定量的HP，不会致死	–
	–	若为弱点，受到该属性攻击时伤害增加20%。有耐性时伤害减少50%	–
	–	若为弱点，受到该属性攻击时伤害增加20%。有耐性时伤害减少50%	–
	–	若为弱点，受到该属性攻击时伤害增加20%。有耐性时伤害减少50%	–

道具

每名角色可以携带八个道具参加战斗。这些道具可以帮助玩家应对不同的局面，现在就一起来了解一下。

回复及辅助道具：标有“治愈”字样的表示该道具可以解除相应的异常状态，“耐性”则表示可以给角色暂时附加对相应异常状态的耐性。“回复XX”字样则代表可以回复HP，“攻+X”及“防+X”表示可以暂时提高角色的攻防。“付与”处贴着蓝色图标的表示给角色附加对应的BUFF，红色图标则表示该道具是给恶灵附加异常状态用的。此外，“范围”则表明该道具的使用范围。某些道具同时具有复数效果，当然入手难度也相当高。

投掷道具：所有投掷道具的攻击范围都是相同的：以角色面前的九格为攻击点，展开十字形的攻击。除了最基础的攻击力之外，有些投掷道具还能造成属性伤害并附加异常状态。



陷阱：角色可以带上陷阱到现场布置，与战术指示（详见后文）通过预读所布置的陷阱相比，现场布置的陷阱更贴近实际需要。同样的陷阱，通过战术指示布置和现场布置的效果是一样的，且后者不需要向便利店“4–B”（详见后文）支付购买费用。关于陷阱的说明同样请参考后文“战术指示”部分。

外出（玄关マット）

选择外出，玩家可以前往以下三个地点。

M.I.T.

此处是浅间萌市的地下工房，简单来说就是进行物品合成的地方。当玩家入手了新的物品后，就可以来这里看看能否用于合成。合成用的素材主要通过训练、战利品及便利店“4–B”的抽签取得。可合成的道具随着“彻夜作业”技能的等级提高而增加。下面列出所有能合成的道具。



“彻夜作业”等级	名称	物品分类	素材
1	EMF探知机	饰品	地磁気センサ–×1/オ–ラ–メ–タ–×1
1	牛タン	回复道具	タン×1/食卓盐×1
1	おにぎり	回复道具	白米×1/食卓盐×1
1	ス–プ	辅助道具	粉末ス–プ×1/汤×1
1	アイアンカプセル	投掷道具	アクアカプセル甲×1/パチンコ玉×1
2	カルビ丼	回复道具	カルビ×1/白米×1
2	小型EMF探知机	陷阱	テスタ–×1/EMF探知机×1
3	クラウドバスタ–	除灵机器	电子ジャ–×1/ゴムホ–ス×1
3	ラ–メン	辅助道具	カップ面×1/汤×1
3	汤豆腐	辅助道具	豆腐×2/汤×1
3	长距离音响装置	陷阱	CCDカメラ×1/スピ–カ–×1
4	卵かけ御饭	回复道具	白米×1/卵×1/酱油×1
4	ソルトカプセル	投掷道具	アクアカプセル甲×1/岩盐×1
4	设置型EMF探知机	陷阱	伞×1/EMF探知机×1
5	佐奈伎之铃	铃	铁パイプ×3/火かき棒×1
5	牛乳ラ–メン	辅助道具	カップ面×1/牛乳×1
5	磁性ネット	陷阱	ネット×2/テスラコイル×1
6	レモンゼリ–	辅助道具	レモンジュ–ス×1/ゼラチン×1
6	大型EMF探知机	陷阱	变压器×1/小型EMF探知机×1
7	バスタ–ガン	除灵机器	クラウドバスタ–×1/テスラコイル×1
7	ナムル	回复・辅助道具	根菜×1/青菜×1/食卓盐×1
7	スポ–ツ饮料	辅助道具	ミネラル水×1/レモンジュ–ス×1/食卓盐×1
7	グリ–ンカプセル	投掷道具	アクアカプセル甲×1/青のり×1
8	三叉枪	枪	镰枪×1/素枪×1
8	キムチ	辅助道具	根菜×1/唐辛子×1/ニンニク×1/食卓盐×1
8	オルゴン集积机	陷阱	电子ジャ–×1/プラズマ发生器×1
9	メリケンサック	拳套	铁パイプ×3/铁の定规×1
9	P.K.Eメ–タ–	头防具	ゴ–グル×1/望远镜×1/X线检查装置×1
9	ミルクババロア	辅助道具	牛乳×1/ゼラチン×1
9	チャ–シュ–面	辅助道具	ラ–メン×1/豚ロ–ス×1
9	ウレキスキャナ–	陷阱	プラズマテレビ×1/ウレキサイト×1/小型EMF探知机×1
10	烧肉定食	回复道具	ロ–ス×1/白米×1/青菜×1
10	サケカプセル乙	投掷道具	サケカプセル甲×1/御神酒×1
11	プロトンガン	除灵机器	プラズマ发生器×1/扫除机×1
11	ユッケ	辅助道具	ランプ×1/卵×1/酱油×1
11	わかめス–プ	辅助道具	ス–プ×1/海藻×1
12	冷面	辅助道具	ラ–メン×1/キムチ×1/青菜×1/卵×1
12	アクアカプセル乙	投掷道具	アクアカプセル甲×1/圣水×1
13	ゴッドクロス	手枪	ツインバレル×2
13	福にぎり	回复・辅助道具	福米×1/清めの盐×1
13	荣养ドリンクZ	辅助道具	荣养ドリンク×2/点滴装置×1
13	新型EMF探知机	陷阱	谱面台×1/スピ–カ–×1/大型EMF探知机×1
14	读心机	头防具	ヘルメット×1/オ–ラメ–タ–×1/磁気テ–プ×1
15	プリンアラモ–ド	回复・辅助道具	プリン×1/ホイップクリ–ム×1

“彻夜作业”等级	名称	物品分类	素材
15	バスターガン・改	除灵机器	バスターガン×1/マグニファイヤー×1/ワイヤー×2
15	自动攻击装置	陷阱	三十年式步兵铳×1/CCDカメラ×1/ICチップ×1/伞×1
16	豆腐チゲ	辅助道具	汤豆腐×1/スープ×1/唐辛子×1
16	モツ煮	辅助道具	テッチャン×1/清酒×1/酱油×1
17	双星锤	鞭	流星锤×2
17	サケカプセル丙	投掷道具	サケカプセル乙×1/三轮の酒×1
18	ビビンバ	回复・辅助道具	カルビ×1/ナムル×1/白米×1/酱油×1
18	神にぎり	回复・辅助道具	福米×1/阿波岐原の盐×1
18	广范围电波装置	陷阱	电波送信机×1/中华锅×1/地磁气センサー×1/小型EMF探知机×1
19	A・サイコスーツ	体防具	ハズマット防护服×1/水晶髑　×1/铁甲×1/ディーンドライブ×1
19	石烧ビビンバ	回复道具	ビビンバ×1/土器×1
19	アクアカプセル丙	投掷道具	アクアカプセル乙×1/ルルドの水×1
20	プロトンガン・改	除灵机器	プロトンガン×1/ディーンドライブ×1/高分子ワイヤー×2
20	クッパ	辅助道具	カルビ×1/根菜×1/卵×1/スープ×1/白米×1
20	设置型混合爆药	陷阱	ニトログリセリン×3/硝酸×2/ゼラチン×1/ワイヤー×1

便利店“4-B”（コンビニエンス「4-B」）

此处是购买物品的商店，在店内按L1/R1可以切换物品种类。每当进入新的章节，这里也会追加一些新品。但是，平心而论，这里卖的商品都没有什么用！那么，便利店“4-B”的作用是什么呢？玩家采购的商品金额每达到一万日元，就可以获得一次抽奖的机会，抽奖所得到的物品才是此处的最大卖点！奖品分为三等、二等、一等、特等四个等级，每个等级都有复数种类的奖品。如果抽中特等的话，更是可以得到珍贵的挂饰（チャーム）。奖品是可以重复获得的，抽中同样的挂饰的话，挂饰的等级会提高，最高为20级。



此外，玩家在战术指示中布置的大部分陷阱（选择时不显示“所持数”那些）也是从便利店“4-B”购入的，如果消费满一万日元，进入店内时同样可以获得抽奖机会。抽签的次数在13次以上时，抽中特等的概率比较高。此外，“检品”技能的提高也有助玩家抽到挂饰及一等奖品。下面附上除特等之外的奖品列表，挂饰请参考后文的“社用车内”部分。

一等奖	
套装名称	内容
豪华お肉	カルビ/ロース/タン
变态绅士	ブラジャー/黑ストッキング/蝶ネクタイ
女王样とお呼び	バタフライマスク/编み上げブーツ/蜡烛
ガリ勉	丸眼镜/学生カバン/合格御守り
にゃんにゃん	ねこグローブ/首轮/ねこソックス
夜露死苦	特攻服/铁パイプ
爱罗武勇	特攻服/プラチナリング
花嫁修业	フライパン/ステンレス包丁/针
雷亲父	腹巻き/铁下驮
プロポーズ	プラチナリング/蔷薇の花束
变身ヒーロー	赤いマフラー/ヘルメット/白いシーツ
炊きたて白ご饭	精米/ミネラル水/电子ジャー
お医者さんごっこ	白衣/听诊器
ギャンブラー	トランプ/ハードダーツ/赛子
福は内	福豆/能面
火の用心	消火器/ゴムホース/木桶
お归りなさいませ	メイド服
盐诘め合わせ	食卓盐/清めの盐/岩盐
球体マニア	パチンコ玉/炮丸/サッカーボール
见返り美人	簪/朱涂りの手镜
热血体育教师	呼子笛/体操マット/ライン引き
水分补给	ミネラル水/圣水/ルルドの水
4-Bパン祭り	あんパン/扬げパン/焼きそばパン
覗き见	望远镜/CCDカメラ
豪华家电三点	プラズマテレビ/扫除机/电子ジャー
あなたの生きた证	ボーンピース/圣人の遗灰
セレブマダム	イヤリング/毛皮のコート/ハイヒール
ワイヤーフェチ	ワイヤー/高分子ワイヤー

二等奖	
套装名称	内容
张り入み	あんパン/牛乳
医疗	目药/消毒药
ウェディング	白いベール/白いブーケ
コーヒー牛乳	缶コーヒー/牛乳
なりきり车掌	铁道帽子/呼子笛
なりきり作业员	军手/つなぎ
初心者エレキ入门	エレキギター/谱面台
爽やか教师	チョーク/黑板消し
金运アップ	招き猫/壶
野菜を食べやさい	青菜/根菜
安产祈愿	腹带/ガラガラ
初恋の味	レモンジュース/真红のスカーフ
深夜残业	荣养ドリンク/カップ面
彻夜明け	缶コーヒー/焼きそばパン
チーム四足步行	精灵马/兽の剥制
ドキドキ毒々	毒牙の鳞粉/棺
理科室	人体模型/硝酸
白衣の天使	点滴装置/白いシーツ
测定大好き	铁の定规/分度器
中华の铁人	中华锅/ステンレス包丁
ツーリング	ゴーグル/指贯グローブ
モダンインテリア	观叶植物/黑いカーテン
通勤中会社员	伞/マンガ杂志
木の温もり	ウッドピ　ス/木灰
东西护符	持国天护符/广目天护符
南北护符	增长天护符/多闻天护符
华丽な舞い	扇子/トゥシューズ
魔除けの野菜	ニンニク/唐辛子
神棚のお供え	注连绳/榊の枝
お肉	ランプ/テッチャン
ほのかな灯り	行灯/香炉
澄み渡る音色	音叉/钲鼓
健康第一	医疗キット/毫鍼
君の命は必ず救う	ゴム手袋/魂绪の糸
フラワーギフト	菖蒲/彼岸花
蜘蛛の巢发见	笹の叶/蜘蛛の糸
お果子クッキング	ゼラチン/レモンジュース
お祓い	大币/般若心经
佛具	数珠/三界万灵位牌
パイプマニア	铁パイプ/パイプ椅子

三等奖一览				
荣养ドリンク	ミネラル水	レモンジュース	ブラック乌龙茶	カップ面
コッペパン	扬げパン	焼きそばパン	ホットドッグ	目药
包带	消毒药	针	こより	ヨモギ
牛乳	炭酸饮料水	清凉饮料水	缶コーヒー	分度器
入れ齿	石	食卓盐	チョーク	煮干し
青のり	线香	岩盐	卵	豆腐
唐辛子	海藻	根菜	青菜	ニンニク
粉末スープ	酱油	军手	ノート	

夕隙社社用车

这里可以对游戏进行设置，包括文字速度及BGM音量等等。

桌游（ボードゲーム）

玩家可以召集同伴一起玩这款本作原创的桌游。游戏结束后，击倒对手的角色可以获得经验值，玩家还可以获得TP。除此之外，一起玩桌游的同伴的好感度也会大大提升。好，下面就来简单介绍一下这款桌游的玩法。

1. 游戏内分为两大势力，一边是猎人（ハンター），另一边则是恶灵（ゴースト）。主角固定为猎人阵营，此外还需要3名同伴来扮演猎人，共同操纵4张猎人的人物卡片。至于恶灵一方，则由1名同伴来独自操纵4张卡片。也就是说，玩这个游戏需要召集4名同伴，不过在游戏内则是4VS4的局面。同伴在扮演恶灵时，会有不同的战斗倾向，有些比较好战，有些则喜欢躲避，最好战的同伴便是山河和小菅，之后是伏赖和音江、深舟和龙藏院、久伎和支我、佐户井和曳目，八汐和华山兄弟则是最喜欢躲避的扮演者。浅间倾向于在其处于优势的情况下进行攻击。枫和白峰比较喜欢向池子移动。掌握同伴的这些战斗倾向，对于把握恶灵的位置至关重要。

Tips **台词变化：** 玩桌游时，每当轮到同伴的回合，他们都会讲出台词。不过，当山河选用“マッドハンター”、音江选用“黑衣のハンター”时，其台词会产生变化！

2. 猎人卡片左上角为 MV，即移动力；右上角则为 AT，表示攻击力。每一张卡片都会有这两个数值。而一旁好像棋子般散落的则代表猎人的 HP。恶灵的卡片和猎人的卡片差不多，只是 HP 要相对多一些，而且每只恶灵上都会有一种地形的图标，这表示该恶灵处于此地形的格子时其 AT+1，遭受攻击时伤害会 -1。



3. 猎人的胜利条件为击败目标恶灵，击败恶灵后恶灵的卡片会翻过来，其背面写着“Target”字样的便是目标恶灵。击败目标恶灵外的恶灵，会获得 MV 或 AT+1 的奖励；恶灵的胜利条件则是所有猎人落败，HP 被恶灵扣减至 0 或者抽牌时无卡可抽，猎人就会落败。

4. 每名猎人都拥有 32 张的卡组，起始手牌 2 张，每回合抽 2 张，手牌上限 5 张，入手第 6 张牌时就需要弃牌。回合的流程如下：

移动阶段（移動フェイズ）： 选择一张卡片并选择“移动に使用”，将该卡片的 MV 加上玩家自身的 MV，即为玩家本回合的总移动力，玩家可在总移动力归零之前一直移动。在总移动力归零前，玩家想停止移动的话，又或者，玩家本回合不想移动的话，可以按 × 直接结束本阶段。随着玩家的移动，如果以玩家为中心的 9 格之中存在恶灵的话，那么该恶灵就会给予提示，暗示恶灵现在所处的位置。



攻击阶段（攻撃フェイズ）： 选择一张卡片并选择“攻击に使用”，将该卡片的 AT 加上玩家自身的AT，即为玩家本回合的总攻击力，然后角色会以总攻击力对当前所在的格子进行攻击。如果玩家所在格子中存在恶灵的话，恶灵就会受到伤害。如果玩家不想攻击的话，同样是按 × 直接结束本阶段。如果角色所在格子存在恶灵，但是角色放弃了攻击的话，会即时受到恶灵的奇袭。

潜伏阶段（潜伏フェイズ）： 选择有特殊效果的卡片并选择“效果を发动”，张数不限。其实前两个阶段中也可以随时发动任意张数的卡片的效果。当玩家想结束自己的回合时，则按 × 结束本阶段。道具的具体效果可以查看后文附表。

5. 当第四名猎人的回合结束后，就会进入恶灵的回合。如果猎人附近存在恶灵，那么恶灵就有可能对猎人发起袭击。袭击猎人后的恶灵和奇袭过的恶灵一样，会停留在遭受袭击的猎人身边的格子内。

6. 游戏中存在各种地形，每种地形有着不同的行动力消耗，代表猎人需要耗费多少行动力才能进入该地形。打个比方，要经过荒地到达岩场的话，就要求猎人拥有至少 4 点总行动力。除了行动力消耗外，部分地形还拥有特殊效果。

图标	地形	行动力消耗	说明
	荒地	1	-
	道路	1	不会有任何地形变动
	草むら	2	-
	畑	2	受到过伤害的猎人或恶灵站在此地形可以回复1点HP，之后地形变为荒地
	废屋	2	恶灵处于此地形时，即使玩家靠近恶灵也不会给予提示
	森	3	战斗中受到的伤害-1，之后该地形变为草むら
	岩场	3	战斗中受到的伤害+1
	池	3	恶灵可以通过此地形传送到其他没有猎人或恶灵占据的池

道具效果一览	
道具名	效果
ディ-ンドライブ	该卡片用于移动时，所有地形的行动力消耗都等于1
ガソリン	将玩家周围9格中的废屋变成荒地
清めの盐	下个回合，恶灵不会进入玩家站着的格子
印章・玄武	手牌持有此卡片时，当其他猎人对自己使用“扫除机”或“カードシャッフル”的话可以无效其效果，并让使用者从卡组丢弃2张卡
大豆	将玩家周围9格中的荒地变成畑
重たい足取り	下个回合，除自己之外的猎人只能进入森、岩场及池这些地形
しめなわ	非满血状态的恶灵在下个回合无法移动
保食神	用此卡进行攻击并命中恶灵的话，得到一张ホットドッグ
ホットドッグ	回复所有HP
埋め立て	将玩家周围9格中的池变成草むら
カードシャッフル	与任意一名猎人交换手牌
EMF探知机	两回合内，恶灵所给出的提示会直接表明所处的格子
扫除机	从任意一名猎人的卡组抽取两张牌加入自己的卡组
自动攻击装置	手牌中有这张卡的时候，当恶灵对玩家发起攻击时，会先制对恶灵造成（角色AT+2）点的伤害

战术指示（ブリーフィング）

在奔赴作战之前，需要进行战术指示，研究战斗场所的图纸并摆放陷阱。由于和战斗息息相关，这部分会在后文的“战斗部分”中再行详解。

相册（アルバム）

可以查看游戏内出现过的影像。大部分影像在主线中就会出现，不过有些需要满足特定条件才能看到。由于涉及到奖杯收集，此处讲解一下这部分影像的出现条件。

文学少女： 需要和深舟进行训练。

雨やどり： 曳目的好感度比较高的情况下进入第 10 话。按照后文的流程攻略操作，可以看到该影像。

にわか雨： 曳目好感度低，且支我好感度高的情况下进入第 10 话。按照“九门のことを話さない”、“公安を止めない”、“夕隙社はなくなる”、“事情を話す”（中间的五感入力选项没有影响）进行选择就可以看到。建议在二周目之后再回收该影像。

反击の誓： 支我好感度比较高的状态下，第 11 话中选择“伏籁を迎えに行く”。

幕间对话

在编辑部内按下△键，会切换至幕间对话模式，每个角色头顶会出现他们的名字。选择同伴的名字可以与其进行对话，选对对话中出现的选项的话可以提高该同伴的好感度。只有初次对话才会出现选项，玩家可以根据选择时出现的音效及对手的反应判断是否选对，如果没选中就要靠 S/L 大法了。到后期，同伴数量增多时，编辑部内只会出现一部分的同伴，只要登录论坛或外出一趟，编辑部内的成员就会刷新了。此外，编辑部饲养的黑猫也是可以对话的！而且它是惟一一个在战前准备时也可以对话的对象。要记得多多对话，提高其好感度，这样它出现在战斗场所的几率也会提高。



海报（ポスター）

储存及读取存档的选项，游戏一共提供了 13 个存档位置，可谓绰绰有余。

Tips

猫语： 想必细心的玩家也留意到了，编辑部的黑猫所说的猫语并不只是简单的小猫叫而已。实际上，它所说的话当中，每两个假名代表一个英文字母！有兴趣的玩家可以试着破译一下。

电源开关（电源スイッチ）

仅在幕间休息时出现，选择后进入下一话。

战斗部分

战术指示

当章节剧情发展到出现重要委托（重要依赖），或者是玩家在网站上接受了除灵委托之后，游戏就会进入战斗部分。作为虚无缥缈的恶灵的对手，主人公一行当然不能抄着家伙就直接冲上去一顿胖揍（当然后期面对弱小的恶灵的话这是没什么问题）。运用策略来削弱敌人，才是聪明人的做法。而战术指示，就是一个让玩家在战斗场所布置陷阱的功能。接下来，就对战术指示界面进行讲解。

操作方式	
按键	功能
方向键	移动陷阱/移动光标
○	选择陷阱/摆放陷阱
×	取消选中状态
△	查看陷阱自身的说明
□	撤去已经摆放的陷阱
L1/R1	切换陷阱的种类
SELECT	查看陷阱界面图标的说明



1. 任务信息

此处会显示关于任务的简单信息，包括战斗场所、恶灵种类、任务难度、出没时间及基本报酬等等。一般任务的话在接受任务时就可以确认，重要委托的话则可以通过这里来进行一个大概的判断。

2. 已布置陷阱一览

玩家已经布置在场所内的陷阱会显示在此处，下方的“27/27”表示小编最多只能布置 27 个陷阱且已经摆满了。下方的支出表示已布置的陷阱总支出，这部分支出会在战斗结束后扣除。

3. 战斗场所鸟瞰图

这里会显示战斗场所的地图，战斗场所的地形与已布置的陷阱在此处一览无遗。正所谓知己知彼，对地形的认知可谓是布置陷阱的第一步。简单来说，地形有以下几种：

空地，什么都没有，人和恶灵都可以通行。可以布置陷阱。

场景物品，恶灵可以通行，人只能绕过去。上面可以布置陷阱。当攻击范围和此种地形重叠，且攻击范围内没有恶灵时，会破坏物品。

从左到右分别是电线、水管和煤气管。人和恶灵都可以通行，但不能布置陷阱。当拥有同样图标的恶灵停留在这些地形上面时，会传送到场所内其他的相同地形上。

钢筋水泥墙。人和恶灵均无法通行，无法布置陷阱。即使攻击命中也不会破坏物品。

木制墙壁。恶灵可以通行，人只能绕过去。无法布置陷阱。即使攻击命中也不会破坏物品。

门窗。人不能通行，但是恶灵可以，无法布置陷阱。攻击命中有时会砸坏玻璃什么的。

水面。颜色比空地要灰一些。人和恶灵可以通行，不过无法布置陷阱。没有物品可以砸坏。

4. 陷阱

这些就是战术指示的核心所在——陷阱了。不同种类的陷阱对恶灵有着不同的效果，具体如下所示。

图标	效果
限制行动系	
	阻止恶灵的进入
	吸引恶灵的注意力，转移火力
	让恶灵向着图示方向强制移动
异常状态系	
	麻痹陷阱。让恶灵无法进行攻击
	睡眠陷阱。无法移动、攻击或使出特技。受到攻击时解除
	恐怖陷阱。攻击力降低50%。一定几率陷入逃跑状态
	失明陷阱。让恶灵的索敌范围变狭窄
	中毒陷阱。让恶灵每回合结束时减少一定量的HP，不会致死
伤害系	
	HP陷阱。削减恶灵的HP
	AP陷阱。削减恶灵的AP
探知系	
	可以探知恶灵的位置及行动范围

此外，陷阱还有以下的补充信息：

耐久度 XX： 大多数陷阱都是一次性的，当恶灵踩上后就会破坏。不过也有部分陷阱可以持续存在，而持久度就相当于其 HP。浅间的特技“メンテナンス”可以回复身边的陷阱的持久度，不过，大多数陷阱的持久度在后期恶灵的攻击力面前基本不值一提……

灵 LVXX まで： 表示该陷阱对 LVXX 以下的恶灵有效。对应等级越高的陷阱，其费用也越高，要结合任务难度谨慎选择。

范围： 所有的陷阱都只占用一个格子，且只对站在其上方的恶灵生效。只有位置探知系的陷阱比较特别，会探知以该陷阱为中心的一定范围内的恶灵的位置。

所持数： 有部分陷阱在选择时一旁会出现“所持数”的字样，这表明这种陷阱只能通过 M.I.T. 的合成才能入手。这部分陷阱虽然需要消耗维持费用，但这部分费用不计入便利店“4-B”，也就是说没法累积金额进行抽签。此外，这些陷阱也可以在衣柜处直接拿在身上然后带到战斗场所去。

简单的陷阱布置心得

1. 如果战斗中存在由钢筋水泥墙围成的房间，最好在房门处布置陷阱，因为那里是恶灵移动的必经之路。无论是将恶灵隔绝在房间内，或者对其附加某些异常状态，都可以大大加快战斗进程。

2. 电线、煤气管及水管虽然无法直接布下陷阱，但是可以用别的陷阱将其包围起来，防止追杀恶灵的时候其瞬间传送至别处。

3. 如果战斗场所内值钱的东

西比较多，可以考虑在场景物品上布下陷阱，不让恶灵进入，这样玩家就可以放心地在空地上挥舞武器了。

4. 某些狭窄的地形不利玩家展开攻击，可以布下一连串强制移动的陷阱，将恶灵引到广阔的地方，玩家再进行围攻。

5.AP 陷阱可以减少恶灵的 AP，使其无法展开攻击。某些强力的恶灵可以通过复数的 AP 陷阱来制约其行动。

6. 存在木制墙壁战斗场所内，沿着墙壁布下阻止恶灵进入的陷阱的话，可以防止恶灵从四面八方袭来打玩家个措手不及。

社用车内



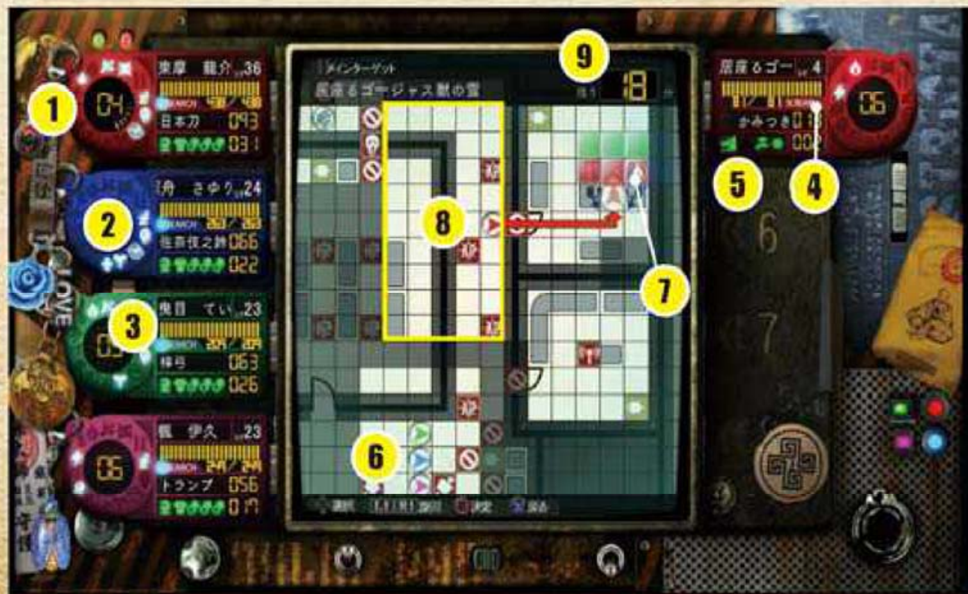
按 START 键结束战术指示，再挑选好参战的同伴后，就可以坐上夕隙社社用车准备出发了。不过可不要着急，虽然同样是“夕隙社社用车”，这里可不能进行游戏设置，相对的，有其他的一些功能。选择驾驶盘旁边的录音机，可以更换战斗时的 BGM。而上方的“CHARM CHANGE”处则可以给每个参战人员配上一个挂饰。这些挂饰有着神奇的功能，会对玩家的战斗产生有利的影响（当然还有一些是纯粹搞笑的）。除了**ロゼッタスト－ン**是通过小龟点数换取之外，其余挂饰都是在便利店“4-B”抽中特等奖获得的。挂饰等级提升时，几率、增加量均提升 5%（**ひぐらし**是提升 1%）。具体效果见下表：

挂饰	Lv 1时效果
蔷薇	5%几率获得祝福效果
金色の龙	报酬的金额增加5%
シ-クロア	黑猫出现的几率提高5%；战斗时，支我的声音变成猫语
U太郎	HP最大值增加5%
陆上自卫队庚种特务师团	近接武器的攻击力增加5%
弓道	远距离武器的攻击力增加5%
アイアンボ-ル	战斗时，支我的声音变成电子声
萌えプレ-ト	物品掉落率增加5%
うらめしパンダ	5%几率对麻痹、睡眠、凭依产生耐性
テニスラケット	俊敏力上升5%
暮絢学园校章	5%几率获得加护效果
SLIVE BRRICH	5%几率对炎、水、电系攻击产生耐性
チェスのキングの驹	技巧武器的攻击力上升5%
ひぐらし	面对无属性攻击的回避率上升1%
ロゼッタスト-ン	战斗时，支我的声音变成女声

战斗界面

终于真正进入本作的战斗系统了。战斗场所和玩家在战术指示时见到的一样，而且也布满了玩家提前布置好的陷阱。接下来就一起来了解本作极具特色的战斗吧！

操作方式	
按键	功能
方向键	移动角色/移动光标
○	确认/决定
×	取消
L1/R1	（选择角色时）切换查看的项目/（移动时）原地转身
START	打开菜单，之后可以选择继续战斗、行动实行或中断战斗



战斗画面

1	AP值。角色移动，转身或者使用招式时都需要消耗AP，可谓是战斗的根本。恶灵行动同样也需要AP。
2	耐性及异常状态。围绕着AP值的一圈图标表示角色或恶灵所具有的耐性和异常状态，蓝色表示具有相应的耐性，红色则表示中了相应的异常状态。有些恶灵一开始的炎、水、电图标即为红色，表示对应的攻击为其弱点。
3	基本资料。此处会显示角色及恶灵的姓名、等级、HP、攻击力、防御力等信息。人物角色方面还会显示武器，以及防具是否有装齐，十分周到。
4	Scream灯。表示恶灵的意志的灯。不亮时表示恶灵尚未发现我方角色，进入警戒状态就会变成红色。受到一定伤害的话则会进入逃跑状态，此时灯会变成蓝色。
5	恶灵的种类。前文“除灵依赖揭示板”处已经进行过说明。
6	角色图标。非透明表示角色现在所处位置，半透明的则是行动实行后角色的位置。
7	恶灵图标。红色的恶灵图标代表任务目标，只要将其击倒就可以完成任务。
8	角色的视野。显示为亮色的是拥有探知能力的角色的视野，在视野范围内有恶灵的话，可以看到其位置及行动预测地点。视野范围以外的部分会蒙上深灰色，玩家无法看到视野范围外的恶灵。如果没有探知能力的话，即使恶灵站在角色身边也是无法看到的。
9	剩余回合数。当回合数归零时战斗失败，不过可以选择重新挑战，且对战斗评价没有任何影响。
10	行动预测地点。表示恶灵下次移动时有可能到达的范围。

行动预测与行动实行

在一般的 S·RPG 当中，一般是敌我双方轮流行动，看到敌人兜后给它一记闷棍总没错。不过，本作中，敌我双方是同时行动的！在行动预测阶段，玩家要结合恶灵的行动预测地点及现场布置的陷阱，判断恶灵将会到达的位置并对该位置进行攻击。当所有参战角色都决定好接下来的行动后，就可以进入行动实行阶段了（玩家也可以直接按 START 键选择“行动实行”）。

在行动实行阶段，敌我双方同时开始移动。停下来之后，双方会根据俊敏力高低开始按顺序进行攻击。如果玩家预测落空，攻击范围内没有恶灵存在但是有场景物品的话，就会破坏物品——这一部分会在战斗结束后算入开支部分；若玩家神机妙算，恶灵正好位于角色的攻击范围内的话，那么角色就会对恶灵造成伤害。

这种战斗方式在一开始尚未习惯的时候，很容易被恶灵耍得团团转，然后就砸烂一大堆物品。其实只要几名角色尽量用攻击范围大的招式覆盖住恶灵的行动预测地点的话，就能够一步步削弱恶灵了。

位置重叠（バッティング）

如果角色和恶灵在移动后处于同一格，那么恶灵就会立即对角色发起攻击，而且该角色本回合将无法行动，所以要尽量避免这种情况。一般来说，恶灵会积极地向角色的位置靠近，围剿恶灵时要记得频繁地走位。

黑猫乱入

夕隙社饲养的黑猫有时会跑到战斗场所来。它就像一个拥有自我意志但又不会被摧毁的探知机，会显示其周边的恶灵的位置。登场后经过一定回合数它会离开。在它还未离开时完成任务可以获得一笔额外补贴。

战斗注意事项

1. 尽量从恶灵的背后进行攻击。玩家位于恶灵背后的话，即使发起攻击，恶灵也不会进入警戒状态，比较安全。从恶灵图标可以看出恶灵的朝向。

2. 活用强化系特技。游戏的强化特技的效果是可以叠加的，而且会一直持续，运用可以同时强化复数同伴的特技，可以让整个队伍的战力产生飞跃性的提升。

3. 提防异常状态。陷入异常状态之后，玩家的战斗会变得相当棘手，所以要穿上拥有耐性的装备并备足回复道具。尤其是睡眠与凭依两种状态，一定要用装备做好预防工作。

收支

战斗结束后，会显示玩家的收支状况。收入除了任务的基本报酬外，还包括一些额外补贴，比如快速解决任务、无伤解决任务、在不被察觉的情况下消灭恶灵、所有攻击无 MISS 等等，甚至大量使用某一种类的陷阱，也会获得奖励。这些综合起来就是玩家的总收入。支出方面，则包括玩家在战术指示时布置的陷阱，以及在战斗中破坏的物品的赔偿费用。收入和支出综合起来，就是玩家最终得到的金额，而伏赖也会根据此金额给予玩家战斗评价：金额高于基本报酬便是 S 评价，低于基本报酬但是高于基本报酬的一半时则为 A 评价。

除了金钱外，战斗后玩家还可以得到经验值、TP、小龟点数和战利品。战利品包括击败恶灵后掉落的物品，以及特殊奖励。战斗评价为 S 或者 A 的时候，就能得到特殊奖励。特殊奖励的种类是由战斗场所决定的，每个战斗场所均有 8 种，之后再根据战斗评价和委托的难度来决定玩家具体得到哪一种。也就是说，在不同的难易度下，S 评价时所能得到的特殊奖励会有所不同。



补贴名称	金额	条件
ヒットマン手当	500	用会心一击点命中恶灵（按次数给予补贴）
ノ-ミス手当	8000	在没有Miss的情况下获得战斗胜利
スピ-ド解决手当	5000	在5分以内获得战斗胜利
深夜残业手当	2000	剩余时间2~3分的情况下获得战斗胜利
ギリギリ手当	5000	剩余时间1分的情况下获得战斗胜利
ノ-プラン手当	1000	在战术指示时不设置任何陷阱并获得战斗胜利
司令塔手当	5000	在战术指示时设置30个以上的陷阱并获得战斗胜利
盐まみれ手当	1000	设置了10个以上阻止恶灵进入的陷阱并获得战斗胜利
EMF手当	1000	设置了10个以上探知恶灵的陷阱并获得战斗胜利
影分身手当	1000	设置了10个以上吸引恶灵火力的陷阱并获得战斗胜利
完全除灵手当	2000	将场所内的恶灵消灭干净的情况下获得战斗胜利
メジャ-级手当	8000	仅使用投掷道具进行攻击并获得战斗胜利
アサシン手当	2000	打倒非警戒状态的恶灵（按次数给予补贴）
麻痹杀し手当	1000	打倒麻痹状态的恶灵（按次数给予补贴）
睡眠杀し手当	1000	打倒睡眠状态的恶灵（按次数给予补贴）
恐怖杀し手当	1000	打倒恐怖状态的恶灵（按次数给予补贴）
失明杀し手当	1000	打倒失明状态的恶灵（按次数给予补贴）
毒杀し手当	1000	打倒中毒状态的恶灵（按次数给予补贴）
炎の除灵师手当	1000	用火属性攻击打倒火属性弱点的恶灵（按次数给予补贴）
水の除灵师手当	1000	用水属性攻击打倒水属性弱点的恶灵（按次数给予补贴）
雷の除灵师手当	1000	用雷属性攻击打倒雷属性弱点的恶灵（按次数给予补贴）
无伤除灵手当	2000	在满血的状态下获得战斗胜利（按人数给予补贴）
デンジャラス手当	1500	在濒死的状态下获得战斗胜利（按人数给予补贴）
耐性コンプ手当	2000	在拥有所有耐性的状态下获得战斗胜利（按人数给予补贴）
应援手当	2000	强化特技或强化效果的道具合计使用10次以上并获得战斗胜利
ナイチンゲ-ル手当	2000	回复HP及回复异常状态的特技，或同样效果的道具合计使用10次以上并获得战斗胜利
大食手当	2000	使用了10个以上的食物（食料品）并获得战斗胜利
ドM手当	2000	触发了5次以上的位置重叠并获得战斗胜利
マタド-ル手当	2000	回避了5次以上的攻击并获得战斗胜利
リベンジ手当	2000	发动了5次以上的反击并获得战斗胜利
一匹狼手当	3000	只有主人公参战的情况下获得战斗胜利
仲良し手当	3000	只有好感度最高的同伴与主人公参战的情况下获得战斗胜利
出张手当	200	在能够获得2点小龟点数的地区取得战斗胜利
出张手当	500	在能够获得3点小龟点数的地区取得战斗胜利
出张手当	1000	在能够获得4点小龟点数的地区取得战斗胜利
出张手当	1500	在能够获得5点小龟点数的地区取得战斗胜利
出张手当	2000	在能够获得6点小龟点数的地区取得战斗胜利
手ぶら除灵手当	1000	防具、饰品、道具都没有携带的情况下获得战斗胜利（按人数给予补贴）
シ-クロア手当	3000	黑猫尚未离开的情况下获得战斗胜利



好感度

主人公与同伴之间存在着好感度这一概念。某些新同伴要求有一定的好感度才会加入，而对于已经加入的同伴，好感度左右了第十章时的剧情路线，最终战的登场同伴，以及结局时的告白事件。同伴对主人公的称呼有三段变化，当好感度提高时，叫法也会改变，这是判断好感度最直观的方法。当称呼到达第三阶段时，就表明该同伴的好感度已经足够触发告白事件了。

同伴	第一阶段	第二阶段	第三阶段
伏赖	东摩君	龙介君	龙介
左户井	东摩	龙介	龙ちゃん
支我	东摩	龙介	龙ちゃん
深舟	东摩くん	龙介くん	龙介
浅间	东摩氏	龙介氏	マスタ-
小管	东摩	龙介	龙ちゃん
龙藏院	东摩	龙介	师匠
山河	东摩	龙介	龙ちゃん
枫	东摩	龙介	龙ちゃん
曳目	东摩さん	龙介さん	ご主人样
久伎	东摩君	龙介君	龙介
华山梅&竹	东摩クン	龙介クン	ブラザ-
白峰	东摩クン	龙介クン	モン・シェリ
八汐	东摩さん	龙介さん	龙介
音江	东摩	龙介	龙ちゃん

想要观看特定同伴的告白事件，除了提高好感度之外，还得在剧情部分选择特定的选项以满足其告白条件。如果有复数同伴同时满足了告白条件，那么其中好感度最高的就会在结局时来表白。查看主人公的履历书时，在“上司所见”会写明与主人公关系最好的同伴。除了提升特定同伴的好感之外，还可以试着降低该同伴以外的同伴好感度来实现玩家的目标。

攻略特定同伴的方法

1. 面对五感入力选项及一般选项时，选择提升该同伴好感度的选项。
2. 经常与该同伴一起玩桌游。
3. 经常与该同伴一起参加战斗并胜利。
4. 经常与该同伴一起进行训练。
4. 设定资料时，选择相同的出身地及部活。
5. 在幕间对话问及女性同伴时，根据选择，对应的女性同伴好感度也会上升。

Tips **老师的意外登场**：如果玩家很不幸地（或者故意地）陷入了所有同伴都不满足告白条件的状态，那么在剧情中偶尔露面的男老师将会在最后的告白事件中登场。



降低特定同伴好感度的方法

1. 面对五感入力选项及一般选项时，选择不友好的选项。
2. 与该同伴一起参加战斗，并让其陷入战斗不能状态。
3. 主人公身着“变态除灵屋”套装（ブラジャ－+ハイヒ－ル+黒ストッキング）与该同伴一起参加战斗。
4. 主人公装备“般若の面”参加战斗，可降低支我的好感度。
5. 主人公装备“ゴムの手袋”参加战斗，可降低伏赖的好感度。
6. 主人公装备“ワニ革”参加战斗，可降低左户井的好感度。

同伴资料



个人资料	
星座	てんびん座
出身地	奈良县
血液型	A型
得意科目	–
部活	–
加入条件	自动加入
告白条件	第10话选择“公安を止める”/第11话选择“伏赖を迎えに来た”/第11话观看影像“反击の誓”

训练报酬一览	
次数	道具
1~4	荣养ドリンク/铁パイプ/白米/周刊志
5	火かき棒
6~9	荣养ドリンク/铁パイプ/扇子/周刊志
10	ワニ革
11~19	粉碎バット/铁パイプ/菖蒲/ロ－ス
20	プラチナリング
21~29	粉碎バット/数珠/荣养ドリンク/ハイヒ－ル
30	首轮
31~39	铁の定规/ロ－ス/荣养ドリンク/ハイヒ－ル
40	毛皮のコ－ト
41~49	铁の定规/福米/卵/ニンニク
50	ブラジャ－
51~	荣养ドリンク/福米/卵/ロ－ス

特技一览							
武器：钝器（打击武器）							
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
铁は正义	攻击	攻击力150%	无属性攻击	○	2	–	初始

注：伏赖只在第一话参战，而且无法习得其特技。





个人资料	
星座	しし座
出身地	大阪府
血液型	O型
得意科目	–
部活	–
加入条件	自动加入
告白条件	第8话选择“生きている”

训练报酬一览	
次数	道具
1~4	赛子/パチンコ玉/ブラック乌龙茶/ゴムホ－ス
5	ゴム手袋
6~9	パイプ椅子/清酒/福豆/数珠
10	铁锁
11~19	CCDカメラ/清酒/ウレキサイト/パチンコ玉
20	白衣
21~29	御神酒/オ－ラメ－タ－/ブラック乌龙茶/赛子
30	药玉
31~39	硝酸/タン/御神酒/パチンコ玉
40	スパイダ－ス－ツ
41~49	三轮の酒/ネット/ゼラチン/赛子
50	龙の鳞
51~	紧缚ロ－プ/蜡烛/流星锤/三轮の酒





个人资料	
星座	いて座
出身地	长野县
血液型	B型
得意科目	数学
部活	テニス部
加入条件	自动加入
告白条件	第1话选择“幽灵の存在を信じる”/第10话观看影像“にわか雨”/第12话选择“支我を追いかける”

训练报酬一览	
次数	道具
1~4	コッペパン/食卓盐/青のり/海藻
5	变压器
6~9	精米/チョ－ク/圣水/目药
10	ICチップ
11~19	黑板消し/分度器/圣水/カルビ
20	合格御守り
21~29	プリン/清めの盐/テスタ－/カルビ
30	学生カバン
31~39	プリン/清めの盐/笹の叶/カルビ
40	第2ボタン
41~49	榊の枝/ライン引き/カップ面/变压器
50	八咫镜
51~	龙血/プリン/阿波岐原の盐/分度器

特技一览							
武器：笔记本电脑							
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
封印プログラム	补助	附加	对周围的恶灵附加麻痹状态	○	2	–	初始
守护プログラム	强化	防御+10	提高自己及身边的同伴的防御力	○	3	–	初始
召唤プログラム	攻击	攻击力180%	附加恐怖状态的无属性攻击	○	5	–	初始
除灵プログラム	攻击	攻击力85%	无属性攻击	○	2	–	初始

注：支我只在最终战参战，而且无法习得其特技。

Tips 沉睡的左户井：叔控注意！如果频繁地进行战斗的话，会发现左户井对主人公的好感度慢慢下降。那是当然，人家明明在夕隙社打瞌睡，却老是被叫起来当司机，能不火大么？



个人资料	
星座	やぎ座
出身地	兵库县
血液型	O型
得意科目	国语
部活	陆上部
加入条件	自动加入
告白条件	第1话选择“本当に幽灵を信じている”/第2话选择“深舟と一绪に4阶に行く”/第6话选择“知っている”/第9话选择“彼氏だという”/第12话选择“どかない”/第13话选择“深舟を抱き止める”

次数	道具
1～4	レモンジュース/扬げパン/包带/目药
5	法铃
6～9	レモンジュース/清凉饮料水/消毒药/豆腐
10	真红のスカーフ
11～19	清凉饮料水/线香/朱涂りの手镜/观叶植物
20	佐奈伎之铃
21～29	卵/海藻/ミネラル水/豚ロース
30	神乐铃
31～39	粉末スープ/医疗キット/针/观叶植物
40	イヤリング
41～49	牛タン/根菜/消毒药/ミネラル水
50	铃彦姬之铃
51～	牛タン/海藻/医疗キット/ミネラル水

特技一览

武器：铃

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
白き光	回复	+10	回复自己的HP	–	1	20	初始
铃祓い	攻击	攻击力80%	附加恐怖状态的无属性攻击	○	2	30	4
降灵	强化	+5	随机强化攻击力或防御力	–	2	40	6
白き辉き	回复	+20	回复自己及身边的同伴的HP	–	3	50	8
净化	治疗	治疗	治疗自己及身边的同伴的异常状态	–	4	80	10
守护灵の楯	强化	防御+6	提高自己及身边的同伴的防御力	–	3	60	13
幽体离脱	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个吸引火力的陷阱	–	2	30	16
守护灵の剑	强化	攻击力+6	提高自己及身边的同伴的攻击力	–	3	60	19
友の绊	自动	HP=1	即使受到致命伤，也有50%的几率剩下1点HP	–	0	70	22
自动笔记	补助	–	清除周围的恶灵的耐性	–	2	50	26
白き奇迹	回复	HP+999	回复自己所有HP	–	5	100	30



个人资料	
星座	水がめ座
出身地	冈山县
血液型	B型
得意科目	政治经济
部活	科学部
加入条件	自动加入
告白条件	第2话初见面时选择2次“そうだという”/第2话选择“兴味あるという”/第4话选择“そう思わない”

次数	道具
1～4	地磁气センサー/オーラメーター/テスター/ゴムホース
5	プラズマ发生器
6～9	汤/テスター/地磁气センサー/オーラメーラー
10	テスラコイル
11～19	アクアカプセル甲/变压器/白米/サケカプセル甲
20	高分子ワイヤー
21～29	汤/土器/ウレキサイト/オーラメーラー
30	マグニファイヤー
31～39	アクアカプセル甲/ワイヤー/白米/ニトログリセリン
40	电波送信机
41～49	汤/プリン/ホイップクリーム/福米
50	ディーンドライブ
51～	アクアカプセル甲/土器/御饌米/サケカプセル甲

特技一览

武器：除灵机器（除灵マシン）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
メンテナンス	自动	HP+10	回复自己身边的陷阱的耐久度	–	0	30	初始
ポイズンシュート	攻击	攻击力120%	附加中毒状态的水属性攻击	○	2	40	4
サンプル回收	自动	强化+10%	增加道具的入手几率	–	0	30	6
磁场制御	补助	附加	对周围的恶灵附加麻痹状态	○	2	50	8
ワイドシュート	攻击	攻击力80%	大范围的无差别雷属性射击	○	3	40	10
ポイズンフィールド	补助	附加	对所有企图逃跑的恶灵附加中毒状态	–	4	80	12
罠の知识	自动	–	设置陷阱时所消耗的AP-1	–	0	40	15
マッドサイエンス	攻击	攻击力100%	拥有多个会心一击点的雷属性射击	○	2	40	18
マイナスイオン效果	补助	–	让周围的恶灵下回合的AP归零	–	4	60	21
ラジオニクス	回复	HP+20	回复自己的HP	–	2	30	25
常温核融合	攻击	攻击力150%	附加失明状态的大范围火属性攻击	○	4	60	29



个人资料	
星座	さそり座
出身地	青森县
血液型	A型
得意科目	ロック
部活	ロック
加入条件	自动加入
告白条件	第3话选择“小菅を止める”/第3话选择“明日まで待つ”

次数	道具
1～4	カップ面/カルビ/炭酸饮料水/谱面台
5	マカバスター
6～9	スピーカー/消火器/音叉/カルビ
10	腹巻き
11～19	唐辛子/石/炭酸饮料水/谱面台
20	ナイトボール
21～29	唐辛子/ニンニク/指贯グローブ/音叉
30	紧缚ロープ
31～39	スピーカー/消火器/カップ面/石
40	水晶骷髅
41～49	カップ面/岩盐/ニンニク/炭酸饮料水
50	モンスターF
51～	ワニの血/消火器/カップ面/カルビ

特技一览

武器：吉他（ギター）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
破坏はロックだ!	自动	攻击力+4	每次破坏物品时攻击力上升	–	0	40	初始
カッティング	补助	附加	对周围的恶灵附加麻痹状态	○	2	50	6
アーミング	攻击	攻击力120%	向前方释放音波的雷属性攻击	○	1	40	8
エール	强化	攻击力+6	提高自己及身边的同伴的攻击力	–	3	70	10
ハイテンション	自动	HP+30	每次击倒恶灵时回复HP	–	0	20	12
ララバイ	补助	附加	对周围的恶灵附加睡眠状态	○	3	60	15
フィードBK	自动	反击80%	受到伤害时50%几率以无属性攻击反击（位置重叠时除外）	○	1	30	18
チョーキング	补助	–	清除周围的恶灵的耐性	○	2	50	21
アンコール	吸收	HP+20	吸收周围的恶灵的HP	○	3	60	24
スキッピング	补助	–	让周围的恶灵下回合的AP归零	○	4	60	27
スウィープ	攻击	攻击力100%	全攻击范围均为会心一击点的雷属性演奏	○	3	40	30

注：小菅的音波攻击可以穿透钢筋水泥墙



个人资料	
星座	うお座
出身地	高知县
血液型	B型
得意科目	化学
部活	枪术部
加入条件	第4话选择“事情を话す”
告白条件	无

训练报酬一览

次数	道具
1～4	素枪/木桶/豆腐/伞
5	镰枪
6～9	精米/酱油/あんパン/青のり
10	铜镜
11～19	毫鍼/菖蒲/青のり/行灯
20	药玉
21～29	樒/般若心经/香炉/钲鼓
30	十文字枪
31～39	彼岸花/线香/ヨモギ/行灯
40	铁下驮
41～49	壶/彼岸花/香炉/伞
50	蜻蛉切
51～	蜘蛛の糸/注连绳/酱油/三界万灵位牌

特技一览

武器：枪

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
下段薙ぎ	攻击	攻击力100%	用枪使出的无属性攻击	○	1	40	初始
旋风轮	强化	防御力+5	提高自己及身边的同伴的防御力	○	3	55	8
受け流し	自动	回避	待机时，30%几率回避无属性攻击（位置重叠时除外）	–	0	60	10
二段突き	攻击	攻击力100%	向左右使出的无属性会心一击	○	2	40	12
大悦眼	强化	攻击力+8	自己的攻击力大幅度上升	–	3	60	15
水月突き	攻击	攻击力120%	附加失明状态的水属性会心一击	○	2	40	18
精神统一	回复	治愈	解除自己的异常状态	–	3	50	21
燕飞	自动	攻击力100%	受到伤害时50%几率以无属性攻击反击（位置重叠时除外）	○	1	35	24
三段突き	攻击	攻击力75%	大范围的无属性会心一击	○	3	40	27
枪衾	强化	–	来自身边的恶灵的伤害归零（位置重叠时除外）	○	3	60	30
镰首落とし	攻击	攻击力150%	60%几率令失明状态的恶灵即死的火属性攻击	○	4	100	33



个人资料	
星座	牡羊座
出身地	东京都
血液型	O型
得意科目	カチコミ
部活	夜の部
加入条件	第4话选择“火暮严次郎の赖みを闻く”/第5话选择“いいという”
告白条件	第4话选择“火暮严次郎を庇う”

训练报酬一览

次数	道具
1～4	缶コ-ヒ-/货币/包带/ランプ
5	ブラックシケイダ
6～9	菖蒲/赛子/军手/缶コ-ヒ-
10	脚绊
11～19	ツインバレル/パチンコ玉/赛子/包带
20	防弹チョッキ
21～29	兽の剥制/ネット/缶コ-ヒ-/ランプ
30	特攻服
31～39	兽の剥制/ニトログリセリン/赛子/菖蒲
40	般若の面
41～49	ニトログリセリン/ランプ/点滴装置/包带
50	コルトナチュラル
51～	魂绪の糸/点滴装置/兽の剥制/ランプ

特技一览

武器：手枪（拳铳）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
许されざる者	自动	反击75%	受到伤害时50%几率以无属性攻击反击（位置重叠时除外）	○	1	30	初始
夕阳のガンマン	攻击	攻击力100%	附加睡眠状态的无属性枪击	○	3	50	初始
赤い河	自动	攻击力+4	濒死时攻击力上升	–	0	25	10
リオ・ブラボ-	攻击	攻击力75%	大范围远距离的火属性扫射	○	2	30	12
荒野の决斗	补助	–	让周围的恶灵下回合的AP归零	○	4	60	14
左利きの拳铳	攻击	攻击力110%	左方长射程无属性枪击	○	1	30	17
デッドマン	自动	HP=1	即使受到致命伤，也有50%几率剩下1点HP	–	0	70	20
死の谷	攻击	攻击力85%	附加中毒状态的大范围雷属性射击	○	3	40	23
ギャンブラ-	攻击	攻击力250%	最大威力的单点火属性射击	○	4	50	26
最后の铳击	自动	反击100%	被打成濒死状态时以无属性的会心一击反击（位置重叠时除外）	○	1	40	29
拳铳王	攻击	攻击力120%	全攻击范围均为会心一击点的火属性射击	○	3	40	32



个人资料	
星座	いて座
出身地	静冈县
血液型	O型
得意科目	保健
部活	奇术部
加入条件	第6话选择“そう思う”/第6话选择“悪いこと”/第6话选择“枫を仲间に诱う”
告白条件	第6话“ちょっと上の方も调べたいから、あたしを持ち上げてくれる？”之后的五感入力选择“爱”

训练报酬一览

次数	道具
1～4	清凉饮料水/焼きそばパン/熊のぬいぐるみ/目药
5	トランプ
6～9	煮干し/朱涂りの手镜/マンガ杂志/卵
10	ねこソックス
11～19	十字手里剑/黒いカ-テン/ワイヤ-/体操マット
20	マジックステッキ
21～29	招き猫/磁气テ-プ/豆腐/熊のぬいぐるみ
30	猫又人形
31～39	十字手里剑/黒いカ-テン/煮干し/プリン
40	ミラクルステッキ
41～49	棒手里剑/清凉饮料水/卵/焼きそばパン
50	プロフェッサ-C
51～	十字手里剑/棒手里剑/煮干し/招き猫

特技一览

武器：扑克（手品）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
忍法うつせみの术	自动	回避	满血时，30%几率回避恶灵的攻击（位置重叠时除外）	–	0	70	初始
カ-ドトラップ	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个毒陷阱	○	2	30	初始
催眠术	补助	附加	对周围的恶灵附加睡眠状态	–	3	60	14
忍法ねこ寄せの术	自动	强化	黒猫出现几率每回合提高15%，滞留时间增加2分	–	0	30	16
バインド・R	攻击	攻击力150%	附加麻痹状态的火属性会心一击	○	1	40	18
人体消失マジック	自动	–	待机中，即使进入恶灵的索敌范围，恶灵也不会进入警戒状态	–	0	70	20
枫イリュ-ジョン	攻击	攻击力110%	附加失明状态的远距离雷属性攻击	○	2	40	22
ミスディレクション	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个吸引火力的陷阱	–	2	30	25
スペルバウンド	补助	–	清除周围的恶灵的耐性	–	2	50	28
紧急脱出マジック	自动	–	濒死时原地旋转不消耗AP	–	0	60	31
セカンドディ-ル	攻击	攻击力85%	大范围远距离无属性攻击	○	3	40	34



个人资料	
星座	かに座
出身地	京都府
血液型	A型
得意科目	英语
部活	弓道部
加入条件	第6话选择“道を教える”
告白条件	第10话观看影像“雨やどり”

训练报酬一览

次数	道具
1～4	牛乳/こより/菖蒲/あんパン
5	能面
6～9	牛乳/毫鍼/电子ジャ-/ヨモギ
10	合格御守り
11～19	精灵马/菖蒲/煮干し/テッチャン
20	簪
21～29	香炉/酱油/般若心经/精米
30	桑の弓
31～39	清めの灰/根菜/三界万灵位牌/大币
40	宫守の键
41～49	清めの灰/青菜/注连绳/笹の叶
50	桃の弓
51～	笹の枝/彼岸花/蜘蛛の糸/腹带

特技一览

武器：弓

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
生气体の呼吸	自动	HP+5	待机时会少量回复HP	－	0	15	初始
鸣弦・蟇目	治愈	治愈	治疗自己及身边的同伴的异常状态	○	4	80	初始
弓返り	攻击	攻击力120%	小范围高威力的无属性弓箭攻击	○	1	30	16
鸣弦・夕殛	补助	附加	对周围的恶灵附加恐怖状态	○	2	40	18
通し矢	攻击	攻击力200%	附加失明状态的无属性会心一击	○	2	50	20
鸣弦・梓	强化	防御力+5	提高自己的防御力	○	2	50	22
二本射ち	攻击	攻击力150%	同时射出两箭的无属性攻击	○	1	40	24
鸣弦・玄象	补助	附加	对周围的恶灵附加睡眠状态	○	3	60	26
三がけ弓返り	攻击	攻击力120%	可以攻击得更远的强化版“弓返り”	○	2	40	29
矢落とし	自动	回避	30%几率回避来自不在身边的恶灵的攻击	○	0	70	32
五月雨射ち	攻击	攻击力100%	全攻击范围均为会心一击点的水属性弓箭攻击	○	3	40	35



个人资料	
星座	うお座
出身地	东京都
血液型	B型
得意科目	物理
部活	チェス部
加入条件	第7话发动第六感
告白条件	无

训练报酬一览

次数	道具
1～4	赛子/サッカ-ボ-ル/石/牛乳
5	ウッドピ-ス
6～9	分度器/黑板消し/ゴム手袋/牛乳
10	ゴ-グル
11～19	ハ-ドダ-ツ/マンガ杂志/福豆/牛乳
20	プラズマテレビ
21～29	赛子/黑板消し/サッカ-ボ-ル/牛乳
30	マ-ブルピ-ス
31～39	分度器/ハ-ドダ-ツ/福豆/牛乳
40	绝叫マスク
41～49	目药/ハ-ドダ-ツ/黑板消し/ゴム手袋
50	クリスタルピ-ス
51～	赛子/分度器/ハ-ドダ-ツ/サッカ-ボ-ル

特技一览

武器：国际象棋（チェス）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
イ-グルアイ	自动	－	待机时会在地图上显示所有恶灵的位置	－	0	100	初始
ゲ-ムの名人	自动	－	使用投掷道具时消耗的AP-1	－	0	40	初始
ダブルチェック	补助	附加	对周围的恶灵附加恐怖状态	○	2	40	17
プロモ-ション	强化	攻击力+6	提高自己及身边的同伴的攻击力	－	3	70	19
ブリリアント	攻击	攻击力120%	附加麻痹状态的雷属性攻击	○	2	40	21
ゲ-ムの达人	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个AP陷阱	－	2	30	23
オ-バ-ロ-ド	强化	防御力+6	提高自己及身边的同伴的防御力	○	3	70	25
チェックメイト	补助	附加	对所有企图逃跑的恶灵附加睡眠状态	○	5	100	27
サクリファイス	吸收	HP+30	吸收周围的恶灵的HP	－	4	80	30
ギャンビット	强化	－	对自己及身边的同伴附加祝福状态	○	4	60	33
ライトニング	攻击	攻击力75%	对周围使出火属性会心一击	○	3	40	36



个人资料	
星座	牡羊座
出身地	神奈川县
血液型	O型
得意科目	美术
部活	水球部
加入条件	第8话选择“切れ长の目の女から庇う”/第8话选择“怖くない”/第8话选择“いけという”
告白条件	第8话选择“承诺する”/第8话选择“觉えているという”

训练报酬一览

次数	道具
1～4	炮丸/トウシュ-ズ/消毒药/ミネラル水
5	アイアンナックル
6～9	毫鍼/ガラガラ/テッチャン/朱涂りの手镜
10	市松人形
11～19	荣养ドリンク/蝶ネクタイ/ニンニク/炮丸
20	ねこグロ-ブ
21～29	白いシ-ツ/テッチャン/荣养ドリンク/毫鍼
30	メリケンサック
31～39	点滴装置/体操マット/ニンニク/炮丸
40	铁甲
41～49	紧缚ロ-プ/テッチャン/荣养ドリンク/毫鍼
50	ブラスナックル
51～	点滴装置/トウシュ-ズ/テッチャン/炮丸

特技一览

武器：拳套（ナックル）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
エンジェルダンス	强化	防御力+5	自己化作诱饵并提升防御力	－	3	60	初始
空拳	自动	攻击力+2	不携带道具的状态下每回合提升攻击力	－	0	30	初始
息吹	强化	－	对自己附加祝福状态	－	3	40	19
里投げ	攻击	攻击力85%	附加睡眠状态的无属性攻击	○	2	30	21
里拳	自动	反击100%	待机时受到伤害的话100%几率用无属性攻击进行反击（位置重叠时除外）	○	0	50	23
禁じ手	攻击	攻击力110%	附加失明状态的无属性格斗攻击	○	2	40	25
双拳	攻击	攻击力200%	两倍威力的无属性格斗攻击	○	3	50	27
练气	强化	－	对自己附加所有异常状态的耐性	－	5	80	29
寸指破	攻击	攻击力120%	附加中毒状态的无属性格斗攻击	○	2	40	32
硬手刀	攻击	攻击力75%	用格斗技使出大范围无属性会心一击	○	3	40	35
双拳改	攻击	攻击力300%	三倍威力的无属性格斗攻击	○	5	80	38

注：被华山兄弟告白视作被女性角色告白。



个人资料	
星座	うお座
出身地	岛根县
血液型	A型
得意科目	すべて
部活	フェンシング部
加入条件	第9话选择“剑を受け取る”
告白条件	第9话选择“仲间だという”

训练报酬一览	
次数	道具
1～4	ミネラル水/粉末スープ/白いブーケ/岩盐
5	蝶ネクタイ
6～9	ミネラル水/真紅のスカーフ/白いブーケ/ホットドッグ
10	サーブル
11～19	ハードダーツ/白いシーツ/粉末スープ/岩盐
20	蔷薇の花束

次数	道具
21～29	ミネラル水/こより/白いブーケ/ホットドッグ
30	エストック
31～39	プラズマテレビ/ハードダーツ/观叶植物/ミネラル水
40	バタフライマスク
41～49	プリン/粉末スープ/观叶植物/ホットドッグ
50	コリシュマルド
51～	ルルドの水/笹の叶/プリン/ハードダーツ

特技一览							
武器：洋刀							
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
両手に花	自动	攻击力+2	站在女性角色身边时攻击力上升	–	0	30	初始
パーティの主役	自动	强化	道具的入手几率提升10%	–	0	30	初始
アンガルド	强化	–	对自己及身边的同伴附加祝福状态	–	4	60	初始
ファンデヴー	攻击	攻击力120%	攻击范围远的雷属性突进攻击	○	1	40	21
両手に大轮	自动	防御力+2	站在女性角色身边时防御力上升	–	0	30	23
ユヌードゥ	攻击	攻击力100%	左右两侧有伤害判定的无属性会心一击	○	2	30	25
リポスト	自动	反击80%	受到伤害时50%几率用无属性攻击反击（位置重叠时除外）	○	1	30	27
ドゥブルマン	攻击	攻击力75%	全方位无属性回旋剑击	○	2	30	30
フェイント	自动	回避	待机时，30%几率回避恶灵的无属性攻击（位置重叠时除外）	–	0	60	33
女性は人类の宝	自动	HP+20	回复站在身边的女性角色的HP	–	0	40	36
クードロア	攻击	攻击力150%	附加失明状态的无属性突进攻击	○	3	50	39

注：白峰将华山兄弟视作男性。



个人资料	
星座	うお座
出身地	北海道
血液型	O型
得意科目	家庭科
部活	通信部
加入条件	第10话选择“素性を话す”/第10话选择“战える”
告白条件	第10话“どうやら、无事に《灵》を鎮せたようだな。御苦劳だった。”后的五感入力选择“爱”或“友”

训练报酬一览	
次数	道具
1～4	炭酸饮料水/消火器/地磁气センサー/レーション
5	三十年式步兵铳
6～9	サッカーボール/テスター/指贯グローブ/レーション
10	大日本帝国村田铳
11～19	ゴーグル/音叉/电波送信机/テスラコイル
20	防弾チョッキ

次数	道具
21～29	ガスマスク/ICチップ/变压器/レーション
30	三八式骑铳
31～39	望远镜/スピーカー/音叉/レーション
40	ハズマット防护服
41～49	ハードダーツ/人体模型/炭酸饮料水/レーション
50	四四式骑铳
51～	カルビ/人体模型/地磁气センサー/レーション

特技一览							
武器：铳剑							
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
人间ソナー	自动	–	满血时可以扩大自己的探知范围	–	0	100	初始
トラップ散布	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个HP陷阱	–	3	40	初始
听觉保护	自动	–	不受耳鸣状态的影响	–	0	20	初始
小铳・屈射	攻击	攻击力75%	用枪使出的大范围无属性攻击	○	2	30	24
铳床防御	强化	–	来自身边的恶灵的伤害归零	○	3	60	26
铳剑?斩击	攻击	攻击力80%	用剑使出的大范围无属性攻击	○	2	30	28
麻醉弹	攻击	攻击力150%	附加睡眠状态的无属性单点攻击	○	1	40	30
迷彩	自动	–	待机中，即使进入恶灵的索敌范围，恶灵也不会进入警戒状态	–	0	70	32
小铳・伏射	攻击	攻击力120%	用枪使出的无属性会心一击	○	2	40	35
铳剑・下突	补助	–	让周围的恶灵下回合的AP归零	○	4	60	38
铳剑・脱突	攻击	攻击力130%	用剑使出的无属性会心一击	○	2	45	41

注：若八汐的好感度过低，那么音江也不会加入。



个人资料	
星座	おうし座
出身地	冲绳县
血液型	AB型
得意科目	地理
部活	谍报部
加入条件	第10话选择“素性を话す”/第10话选择“战える”
告白条件	第9话选择“避难しない”

训练报酬一览	
次数	道具
1～4	汤/フライパン/呼子笛/电子ジャー
5	军用ナイフ
6～9	军手/ステンレス包丁/粉末スープ/熊のぬいぐるみ
10	中华锅
11～19	簪/煮干し/青のり/酱油
20	黑ストッキング

次数	道具
21～29	ホイップクリーム/白米/豆腐/粉末スープ
30	メス
31～39	白いブーケ/医疗キット/根菜/针
40	メイド服
41～49	扫除机/白いベール/观叶植物/青菜
50	保食神
51～	中华锅/食卓盐/白米/电子ジャー

特技一览							
武器：匕首（ナイフ）							
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP	TP	习得等级
アイアンブラッド	自动	反击150%	受到身边的恶灵的攻击时必定用水属性攻击进行反击（位置重叠时除外）	○	1	50	初始
暗杀技术	自动	攻击力+30%	对不处于警戒状态的恶灵所造成的伤害增加	–	0	50	初始
应急处置	回复	HP+15	回复自己及身边的同伴的HP	–	2	40	初始
アイアンティアーズ	自动	攻击力+5	濒死时攻击力上升	–	0	30	24
アイアンスプラッシュ	攻击	攻击力120%	利用匕首使出的大范围水属性会心一击	○	3	50	26
紧急手当て	回复	治愈	解除自己的异常状态	–	3	50	28
アイアンドロップ	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个AP陷阱	–	2	30	30
隐密行动	自动	–	待机中，即使进入恶灵的索敌范围，恶灵也不会进入警戒状态	–	0	70	32
アイアンレイン	攻击	攻击力100%	将周围一扫而空的大范围水属性会心一击	○	3	40	35
紧急离脱	自动	–	濒死时原地旋转不消耗AP	–	0	60	38
アサシンの一击	攻击	攻击力200%	40%几率令睡眠状态的恶灵即死的无属性攻击	○	5	100	41

注：若音江的好感度过低，那么八汐也不会加入。

流程攻略

下文以全同伴加入、满足所有同伴的告白条件，以及触发所有第六感剧情为前提来对选项进行选择，同时会用不同颜色进行区别。玩家的选择涉及好感度时，默认选择让在场所有同伴全员提升好感度的选项；如果存在同伴间提高好感度的选项存在分歧的情况，则会分别列出选项并在其后注明对应同伴的姓氏。

战斗部分会附上建议设置的陷阱，供追求快速通关的玩家参考。

第1话 转校生の世界 Change the World

剧情选项

ぶつかったことを话す / ぶつかったことを话さない
→ぶつかったことを话す
↓
これからは、后ろにも气をつける事ね。
→友＋听
↓



此处需要玩家输入姓名和昵称，玩家需要分别输入名字的汉字和假名读音，比较繁琐。不熟悉日文的玩家建议直接按START键跳过。
↓
ちゃんと谢礼はするから、この近くの喫茶店で
お茶でもしながらとか——どう？
→爱＋视
↓



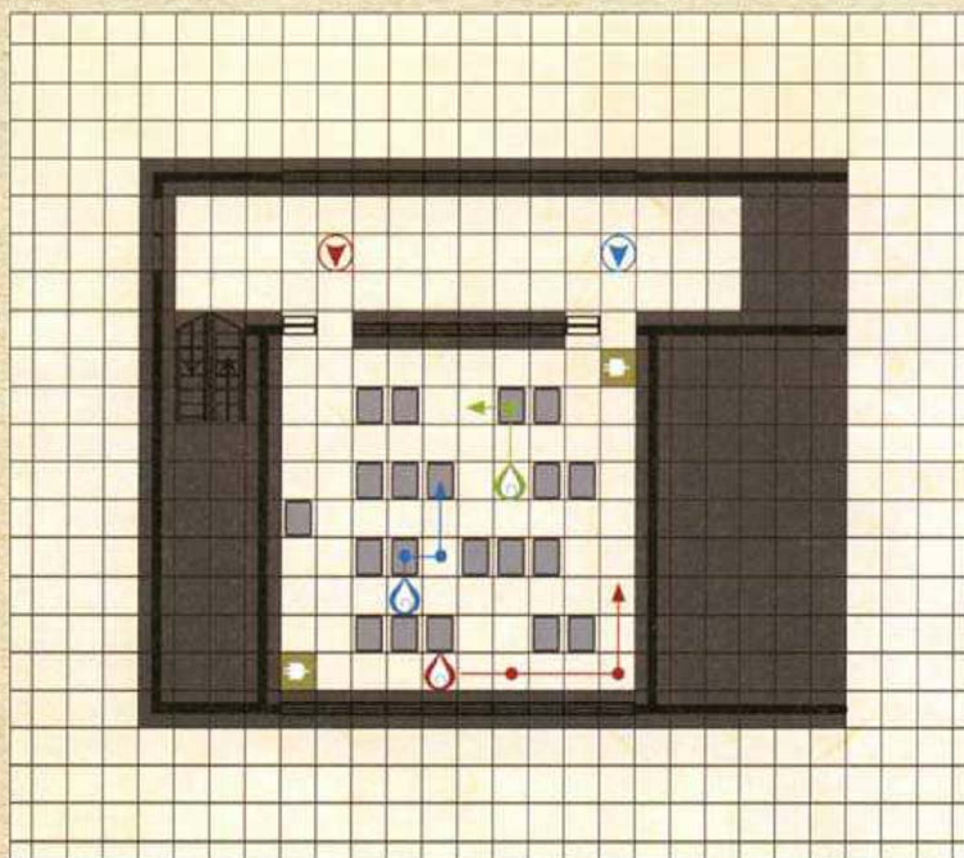
进入教室后，会在同学的追问中报上身高体重血型星座等一系列信息。玩家可以根据前文，针对目标同伴进行设定。
↓
幽灵の存在を信じる / 幽灵の存在を信じない
→幽灵の存在を信じる（支我告白选项）
↓
これから、卒业までの1年间、仲良くやっていこう。
よろしくな——。
→友＋视
↓
女子生徒とぶつかった事を话す / ぶつかった事を话さない
→女子生徒とぶつかった事を话す（支我好感度↑）
→ぶつかった事を话さない（深舟好感度↑）
↓
——だそうだ。
良かったな、东摩。
→爱＋触（深舟好感度↑）
→恼＋味（支我好感度↑）
↓
…私の名前は、深舟さゆり。
迷ったら、置いていくわよ。
→友＋听（深舟好感度↑）
→怒＋嗅（支我好感度↑）
↓
もしかして、私の事舐めてんの？
→友＋视
↓
不公平だと思う / 不公平だと思わない
→不公平だと思う
↓
わかったという / わからないという
→わかったという
↓
1阶から / 3阶から
→3阶から
↓
本当に幽灵を信じている / 实は幽灵を信じていない
→本当に幽灵を信じている（深舟告白选项）

注：若玩家之前选择了“幽灵の存在を信じない”，则此处的选项内容会变为“实は幽灵を信じている”和“本当に幽灵を信じていない”。选择前者可以满足深舟的告白条件，不过好感度会降低。
↓
生物室に入る / 生物室に入らない
→生物室に入る
↓
ねぇ、何か变な臭いしない？
→爱＋嗅
↓
读んでみたいという / 读んでみたくないという
→读んでみたいという（伏赖好感度↑）
→读んでみたくないという（深舟好感度↑）
↓
どうぞ、よろしくお愿いします。
→友＋听
↓
なッ、何よ？
→友＋触
↓
わかるという / わからないという
→わからないという
↓
……？
何？この床の白い粉みたいなのは。
→爱＋味
↓
见たという / 见ていないという
→见たという
↓
よっぽどお人よし / よっぽど间抜け / よっぽど缘がある
→よっぽどお人よし
↓
キミたちにも协力してもらうわよ？
いいわね？
→怒＋嗅
↓
视たという / 视てないという
→视たという
↓
战斗部分
↓
夕隙社でバイトする / 夕隙社でバイトしない
→夕隙社でバイトする

战斗部分

回合限制	15	我方角色	主人公、伏赖

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性	弱点
燃え盛る红いコートの男	8	5	60	18	人间灵/煤气管	炎	–
嗤う人面蝶の灵	1	3	15	10	动物灵/水管	–	–
空飞ぶ真夜中の蝶の灵	5	3	35	15	动物灵/水管	–	–



战术

这场战斗中会有教程让玩家了解战斗方式，跟随教程走就能将任务目标以外的恶灵击倒。最后剩下的红衣恶灵也并不难对付，它基本上都是保持直线移动，伏赖对其造成伤害后主人公再补上两刀就可以将其解决。由于伏赖以后不会再参战，记得最后一刀要留给主人公，免得浪费经验值。二周目之后，本战会取消教程，玩家从一开始就可以自由行动。

第2话
冷たいお前
Cold as Ice

新同伴：深舟、浅间（必定加入）

剧情选项

よく眠れたという / よく眠れなかったという
→よく眠れたという
↓
男の灵について话す / 男の灵について话さない
→男の灵について话す
↓
深舟と一绪に4阶に行く / 深舟と一绪に4阶に行かない
→深舟と一绪に4阶に行く（深舟告白选项）
↓
下の阶に戻る
↓
そうだ、行く前にひとついっておく事がある。
ちょっと、耳を贷せ。
→悲＋嗅
↓
よろしくな。
→恼＋嗅
↓
そうだという / 违うという
→そうだという（浅间告白选项）
↓
そうだという / 违うという
→そうだという（浅间告白选项）
↓
あなたが、今日から来るという新人でしたか。
以后、お见知り置きを。
→恼＋听
↓
わかった？
→恼＋听
↓
よろしくっすッ!!
→怒＋视
↓
文句ないわよね？
→怒＋视
↓
兴味あるという / 兴味ないという
→兴味あるという（浅间告白选项）
→兴味ないという（深舟好感度↑）
↓



そのひとつが、この残滓です。
东摩氏も深舟氏もよく见ておいて下さい。
→恼＋味（第六感选项）
↓



理由を闻く / 理由を闻かない
→理由を闻く（第六感选项）
↓
战前准备
↓
听こえるという / 听こえないという
→听こえるという（支我好感度↑）
→听こえないという（浅间好感度↑）

幕间对话	
角色	选项
伏籁	黄金のパイプ
左户井	尻
浅间	黑发ロング
支我	好き
深舟	好き
シ-クロア（战前准备）	ナアニ~ナアミヤミイニヤ
シ-クロア（幕间休息）	ミ~ナオミイゴロナ-ナア

战斗部分

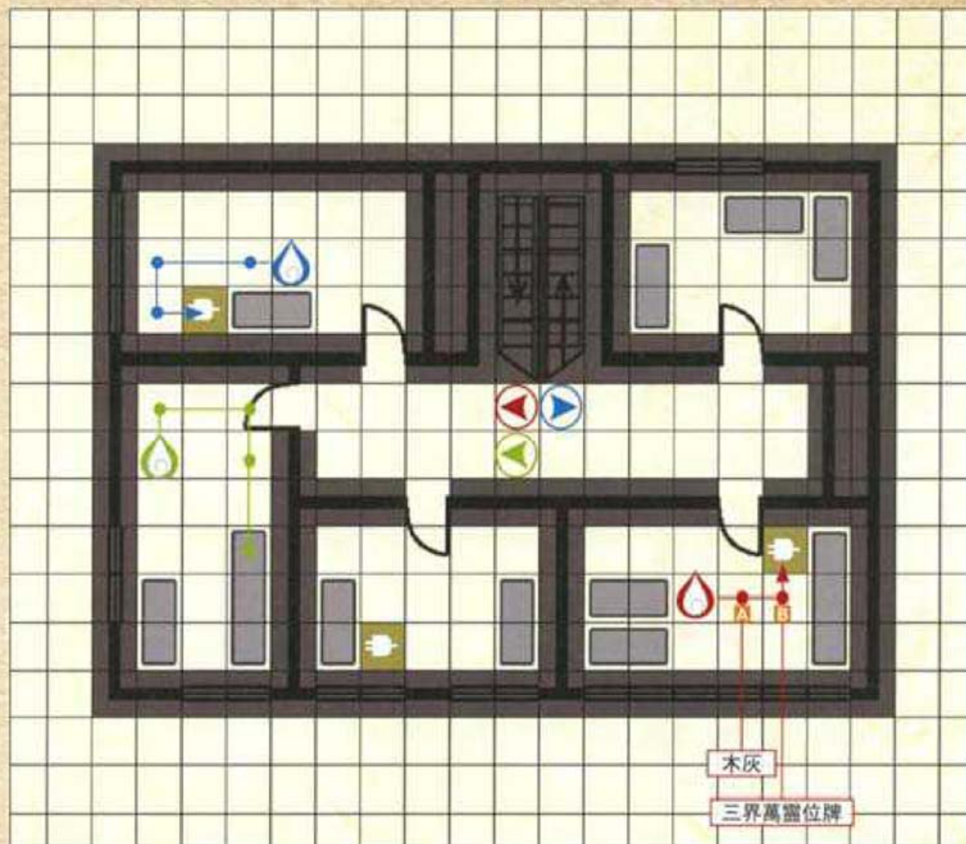
回合限制	15	我方角色	主人公、深舟、浅间

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性	弱点
白い着物を着た女の灵	5	4	47	14	人间灵/电线	–	火
火を吐く地狱の携带电话の灵	3	4	37	12	物质灵/电线	雷、毒	水
喋るオカルト携带电话の灵	3	4	37	12	物质灵/电线	雷	水

战术

敌人的实力并不强大，但是麻烦的地方在于全部都能通过战斗场所内的电线瞬移，战术指导时要记得在电线附近布下阻止敌人前进的陷阱。白衣女恶灵在右下角的房间里，如果不打算全灭对手的话，可以用陷阱将其困在房间进行围剿。其攻击会让我方陷入恐怖状态，大大降低战斗效率，最好能带上解除恐怖状态的物品。其余两只恶灵的攻击会附加麻痹状态，同样需要提防。





第3话
エピタフ
Epitaph

新同伴：小营（必定加入）

剧情选项

おはよう、东摩くん。
→恼＋视
↓
邪魔した / 邪魔してない
→邪魔してない
↓
体调は良いという / 体调は悪いという
→体调は良いという
↓
あいつに今、必要なのは、相谈する相手だからな。
よろしく、赖むよ。
→友＋听
↓
说明を始めても良い / 说明を始めるのを止める
→说明を始めても良い
↓
初めてだという / よく来るという
→初めてだという
↓
まッ、まァ？いい。
とりあえず、よろしく赖むぜ、ブラザ-ッ!!
→怒＋听
↓
女に指示されるのはロックじゃねェだろッ。
お前から、何かいってやれよッ。
→悲＋味
↓



私は、ステ-ジのこっちの端を调べてみるから、
そっち侧を调べてみて。
→怒＋视（第六感选项）
↓
小营を止める / 小营を止めない
→小营を止める（小营告白选项）
↓
东摩くん、何とかして……。
→爱＋触（深舟好感度↑）
→友＋视（小营好感度↑）
↓



ギタ - に关系する物 / 别の物
→ギタ - に关系する物（第六感选项）
↓
嫌だという / 平气だという
→嫌だという（深舟好感度↑）
→平气だという（支我、伏籁、小菅好感度↑）
↓
さっさと目的の墓石を探して、归りましょ。
→悲＋触
↓
墓の感想は后だ。
隅々まで、墓を调べるぞ。
→友＋触
↓
明日まで待つ / 明日まで待たない
→明日まで待つ（小菅告白选项）
↓
大丈夫だという / 大丈夫じゃないという
→大丈夫だという

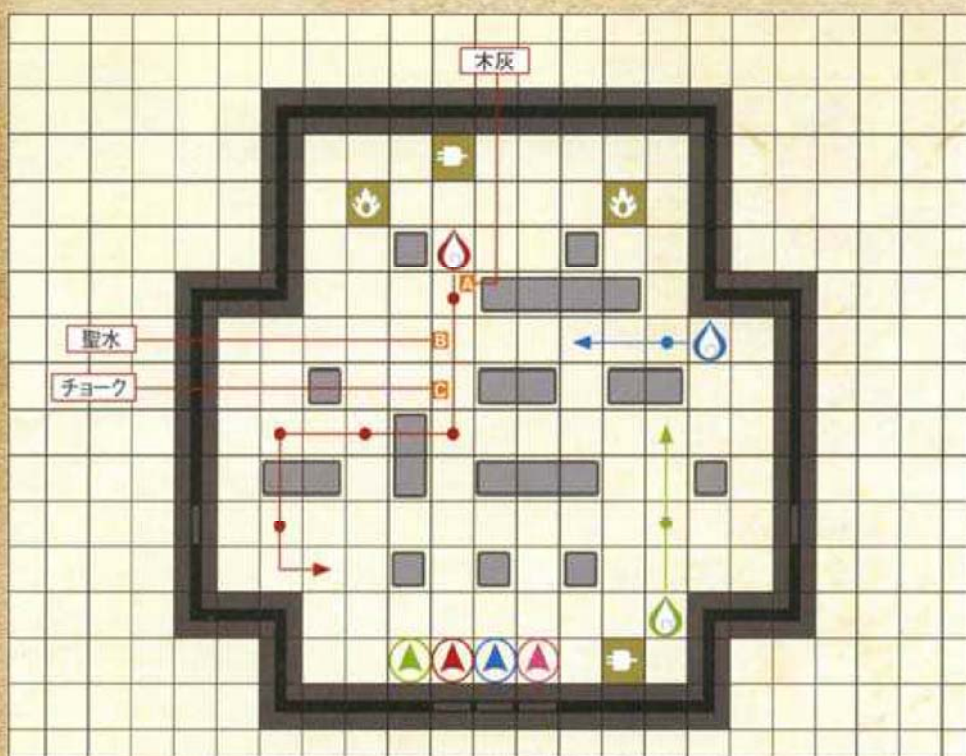
战斗部分

回合限制	15
我方角色	主人公、深舟、小菅，其余同伴一名

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
ロックを奏でるギタリストの灵	7	5	55	16	人间灵/电线	麻痹	水

战术

敌人的攻击会造成耳鸣状态，但是其攻击后会有1～2回合的冷却时间，是我方大好的输出机会。如果要速战速决，建议将主人公的AP升至7以上，可以第一时间赶到BOSS身边。没有在5回合内解决对手的话，会出现新的恶灵增援。



幕间对话	
角色	选项
伏籁	赤
左户井	1番
支我	见る
深舟	する
浅间	两利き
小菅	好き
シ-クロア（战前准备）	フウミヤナアナオ
シ-クロア（幕间休息）	フウミヤナアナオ





第4话
同じ事さ
It Makes No Difference

新同伴：龙藏院（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

そう思う / そう思わない
→そう思う（左户井好感度↑）
→そう思わない（浅间告白选项）
↓
ここだという / 违うという
→ここだという
↓
おい、なんとかいえよ。
ナメんじゃねェぞ、ゴルァッ！！
→怒＋视
↓
あら？东摩君じゃない。
どうしたの？
→友＋嗅
↓
事情を说明する / 事情を说明しない
→事情を说明する
↓
东摩君、支我ッ。
ただちに现地に行って调查よッ！！
→友＋听（伏籁好感度↑）
→友＋视（山河好感度↑）
↓
龙介氏、たッ、助けて下さいッ。
→友＋触（伏籁、浅间好感度↑）
→恼＋视（山河好感度↑）
↓
名前を名乘る / 名前を名乘らない
→名前を名乘る
↓
よろしく赖む――。
→友＋视
↓



あッ、いえ……何も……。
→悲＋视（第六感选项）

注：若此处选择了“视”以外的行动，则会多出一个“もういい”的选项，可以提高浅间的好感度。
↓
怨灵会について话す / 怨灵会について话さない



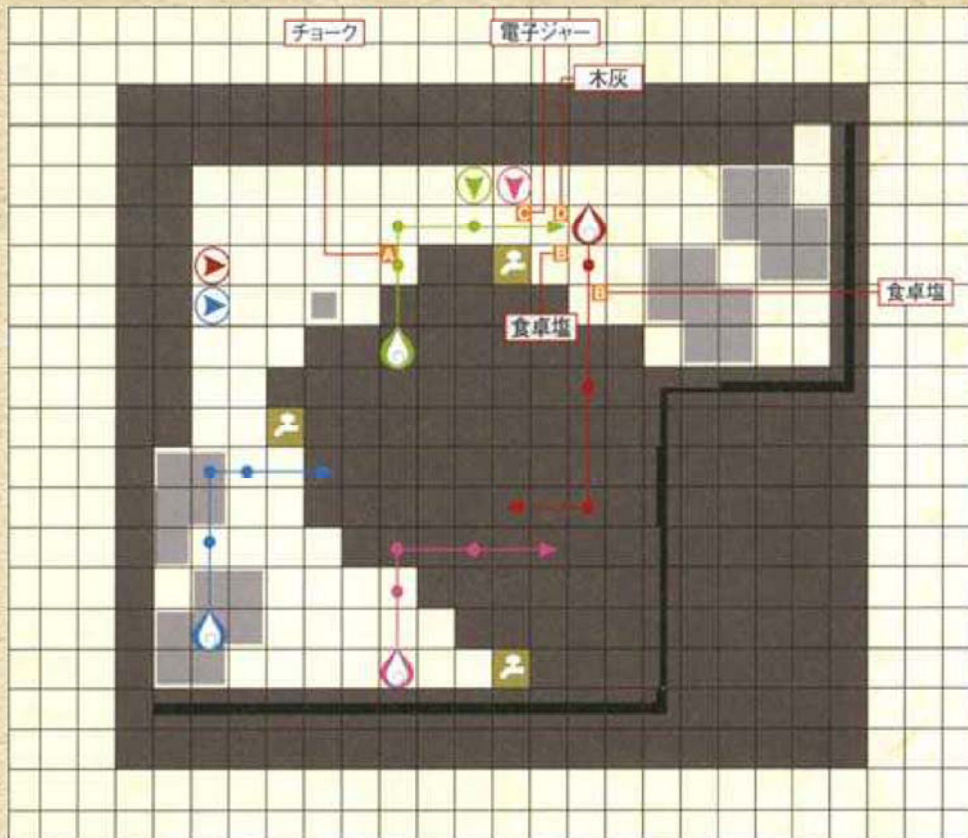
→怨灵会について话す（第六感选项）（山河好感度↑）
→怨灵会について话さない（浅间好感度↑）
↓
灵媒师を知っている / 灵媒师を知らない
→灵媒师を知っている
↓
编集部へ戻る / 编集部へ戻らない
→编集部へ戻らない
↓
例え、それが恶灵だろうと仆たちには――、
→怒＋嗅
↓
わしの名は、龙藏院 铁栫じゃ。
はじめましてぜよ。
→怒＋视
↓
事情を话す / 事情を话さない
→事情を话す（龙藏院加入选项）
↓
战前准备
↓
そうだという / 违うという
→そうだという（深舟好感度↑）
→违うという（山河好感度↑）
↓
战斗部分
↓
火暮 严次郎を庇う / 火暮 严次郎を庇わない
→火暮 严次郎を庇う（第六感选项）（山河告白选项）
↓
俺からも、礼をいわせて贳う。
ありがとう。
→悲＋视
↓
火暮 严次郎の赖みを闻く / 火暮 严次郎の赖みを闻かない
→火暮 严次郎の赖みを闻く（山河加入选项）



战斗部分

回合限制	20
我方角色	主人公、深舟、浅间、龙藏院

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
铳を持った不気味な男の灵	10	5	88	21	人间灵/水管	恐怖	雷
酔っぱらった人食いワニの灵	6	4	49	16	动物灵/水管	水	雷
散歩する血濡れのワニの灵	6	4	49	16	动物灵/水管	水	雷
迫ってくるゾンビワニの灵	6	4	49	16	动物灵/水管	水、毒	雷



战术

战斗场所的中央是一大片无法布下陷阱的水域，好在任务目标的持枪恶灵一开始就出现在离我方很近的地方，用陷阱限制其行动范围，别让它逃进水域中，待分散开的同伴过来会师后可以很快将其干掉。其攻击有一定几率造成凭依状态，需要当心。不想其他杂兵恶灵突然跳出来干扰的话，记得在水管的附近撒盐。

幕间对话	
角色	选项
伏赖	金
左户井	バイトの男
支我	ヤタガラス
深舟	一绪に观ようという
浅间	UFOを见た事がある
小菅	ワタリガラス
龙藏院	今のままの发型
シ-クロア（战前准备）	ミヤナオウ~ゴロミ~
シ-クロア（幕间休息）	オ~ナ~

第5话 ハートに火をつけて

Light My Fire

新同伴：山河（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

手作りのお弁当食べられるなんて、

他の男子に妬まれるかもしれないけどね。

→爱＋味

↓

ロック / ポップス / 演歌

→演歌

↓

东摩くんは、どうだった？

→友＋嗅

↓

さゆりの方が似合う / 葵の方が似合う / 支我の方が似合う

→さゆりの方が似合う（深舟好感度↑）

→葵の方が似合う（支我好感度↑）

↓

ありがとよって、いいたくてな。

→爱＋听

↓

素直に乗る / 抵抗する

→素直に乗る（支我、山河好感度↑）

→抵抗する（深舟好感度↑）

↓

いいという / ダメだという

→いいという（山河加入选项）

↓

頼りにしていいぜ？

よろしくな、东摩。

→怒＋嗅

↓

东摩氏ッ！！

东摩氏は、仆の气持ちわかりますよねッ？

→爱＋触（浅间好感度↑）

→友＋嗅（山河好感度↑）

↓

仲裁する / 放っておく

→仲裁する

↓

そうだと答える / 违うと答える

→そうだと答える

↓

默るように萌市にいう / 好きなように喋らせる

→默るように萌市にいう（浅间好感度↑）

→好きなように喋らせる（深舟好感度↑）

↓

アイちゃんを……助けたいんですッ！！

お愿いしますッ！！

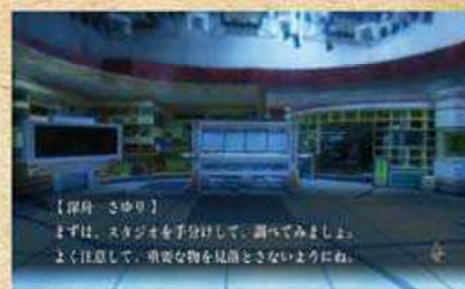
→怒＋视

↓

スタジオを调べる / 控室を调べる

→控室を调べる

↓



まずは、スタジオを手分けして、调べてみましょ。

よく注意して、重要な物を见落とさないようにね。

→友＋听（第六感选项）

↓

战前准备

↓



哀しそう / 苦しそう / よく见えない

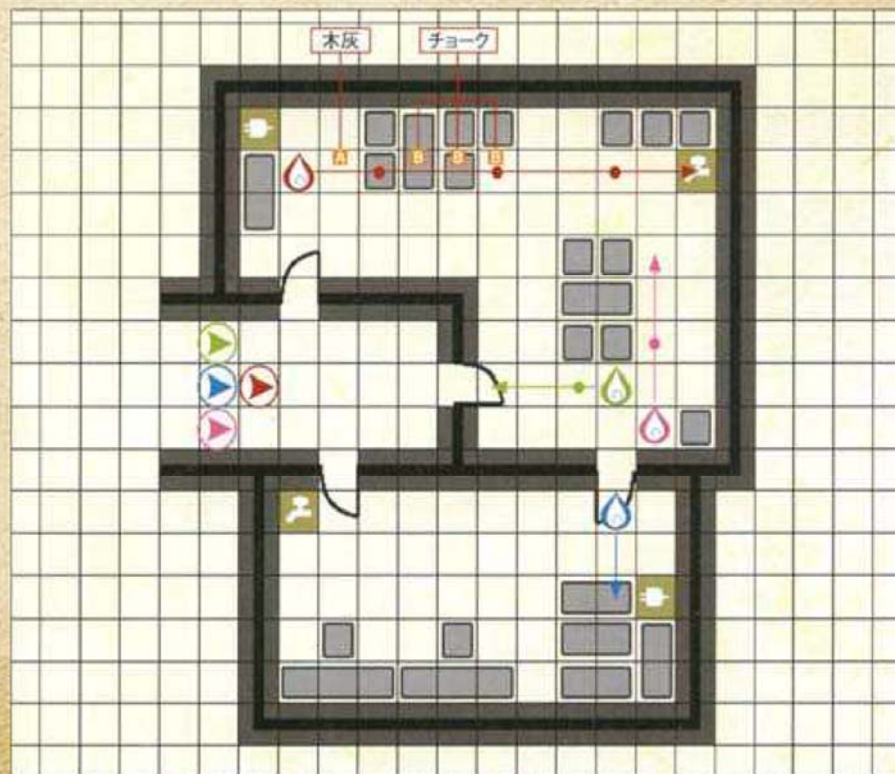
→哀しそう（第六感选项）

→苦しそう（支我、深舟、浅间、山河好感度↑）

战斗部分

回合限制	15
我方角色	主人公、深舟、浅间、山河

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
唄う彷徨えしアイドルの灵	12	5	106	39	人间灵/水管&电线	水、睡眠	-



Tips 超级偶像：在控室里玩家会遇到一名超级偶像，估计玩过《枪弹辩驳》的玩家会觉得很眼熟，不过两者并不是同一个人哦。

战术

偶像恶灵的攻击会造成咒い和耳鸣两种异常状态，记得备上有对应耐性的装备或者回复道具。开战后恶灵会笔直向着最右方的水管移动，在途中布下陷阱可以阻止其移动或削减其 HP。战斗场所内分布着不少值钱的道具，比如恶灵出现位置的附近就有一台等离子电视，一旦砸坏了收入基本确定赤字，在攻击时要小心。5 个回合内没有解决 BOSS 的话，会追加 3 只新的杂兵恶灵。

幕间对话	
角色	选项
伏赖	プラスエネルギ-
左户井	行くという
支我	CPU
深舟	行ったことがない
浅间	见てみたい
小菅	ある
龙藏院	イカしている
山河	理系/文系/体育会系
シ-クロア（战前准备）	ミ～ミイナ～ニ～ウ～ミイニ-
シ-クロア（幕间休息）	ニイミイナウ

第6话
天国への阶段
Stairway To Heaven

新同伴：枫（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

今から、夕際社に行くんでしょ？
一绪に行かない？
→爱＋触
↓
わかったという / 嫌だという
→わかったという
↓
一绪に图书室に行く / 一绪に图书室に行かない
→一绪に图书室に行く（支我好感度↑）
→一绪に图书室に行かない（深舟好感度↑）
↓
知っている / 知らない
→知っている（深舟告白选项）
↓
私と龙介とは、何でもないわ。
ねエ、东摩くん？
→爱＋触
↓
お愿いする / 引き下がる
→引き下がる
↓



道を教える / 道を教えない
→道を教える（曳目加入选项）
↓
ほら？
これが、证据の生徒手帐だよ。
→悲＋视
↓
名前を名乗る / 名乗らない
→名前を名乗る（深舟好感度↑）
→名乗らない（枫好感度↑）
↓
本当に、アタシも一绪に行っていいの？
→友＋听（深舟、支我好感度↑）
→爱＋触（枫好感度↑）
↓
仕事について訊く / 仕事について訊かない
→仕事について訊く
↓
何じゃ？お主らは？
わしにどんな用があるんじゃ？
→友＋视
↓
そう思う / そう思わない
→そう思う（枫加入选项）
↓



何か、怪しい臭いがプンプンするわ。
ちょっと、调べてみない？
→憧＋触（第六感选项）
↓
ちょっと上の方も调べたいから、あたしを持ち上げてくれる？
→友＋触（深舟、支我好感度↑）
→爱＋触（枫告白选项）

注：如果上一个五感入力选项选择了“触”和“视”（选“视”也同样满足第六感触发条件）以外的行动，这个五感入力选项则不会发生。
↓
アタシに任せてッ。
この老人ホ-ムのトリック暴いてあげるから。
→怒＋视



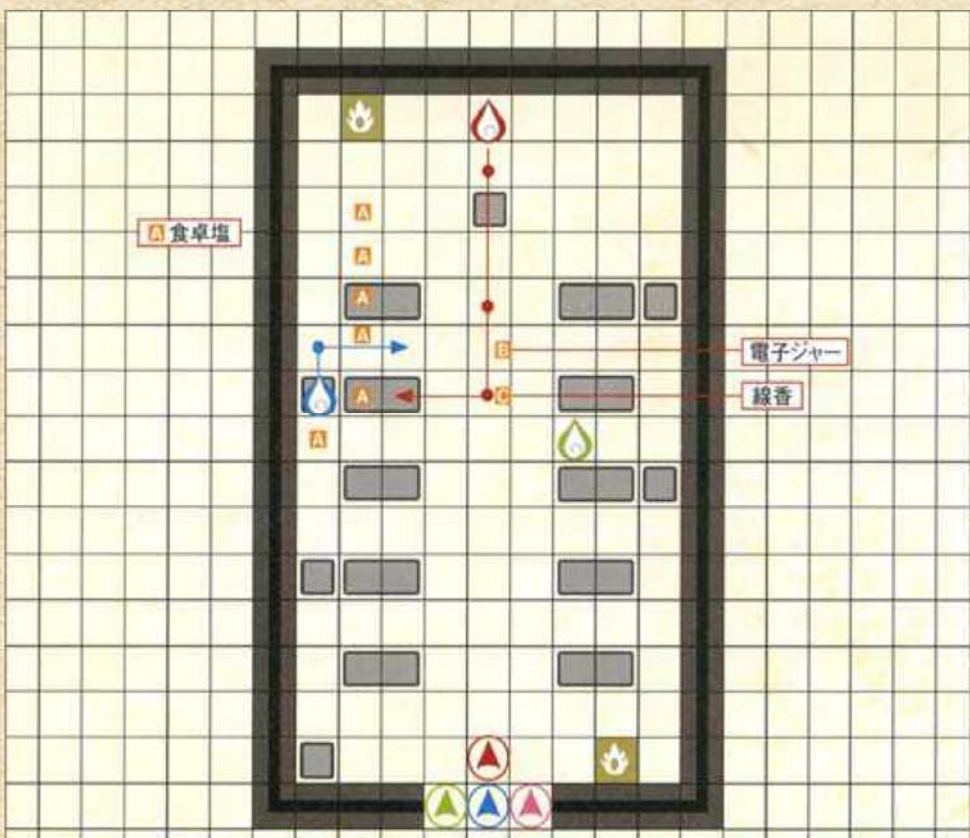
悪い事じゃない / 悪い事
→悪い事（枫加入选项）
↓
战斗部分
↓
枫を仲间に诱う / 枫を仲间に诱わない
→枫を仲间に诱う（枫加入选项）

注：满足了之前的枫的所有加入条件时，才会出现该选项。
↓
东摩くんは、どう思う？
→爱＋触
↓
これからも、よろしくね。
→爱＋味

战斗部分

回合限制	8
我方角色	主人公、深舟、枫，除浅间外的同伴一名

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
光り輝く伪りの守护灵	16	5	140	42	人间灵/煤气管	雷、失明	–
散步する光る眼の亀	12	4	22	24	动物灵/水管	–	火、水、雷
冻てつく大人しい亀の灵	12	4	22	24	动物灵/水管	–	火、水、雷







战术

BOSS 的攻击力很高，没有练过的枫最好离它远一点否则随时被秒杀。除了高攻击力之外，BOSS 的攻击还会造成麻痹和失明，如果不幸中招要尽快解除，否则就无法在 8 回合内解决有 140 点 HP 的 BOSS 了。建议用陷阱将 BOSS 拖住，然后全员强化后一口气冲上去进行总攻，将其尽快解决。两旁的杂兵恶灵虽然 HP 不高，但是会令我方中毒，也要小心。

幕间对话	
角色	选项
伏赖	体验してみたい
左户井	上手いという
支我	インドア派
深舟	13秒台
浅间	納得した
小菅	エレクトリック・ギタ-
龙藏院	兴味がある
山河	两方
枫	トランプ
シ-クロア（战前准备）	ナウニイミイナア
シ-クロア（幕间休息）	ニャミャニイナ-

第7话
小さき翼
Little Wing

新同伴：久伎、曳目（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

ケガをした时刻 / ケガをした部位 / ケガをした场所
→ケガをした时刻
↓



关系あると思う / 关系ないと思う
→关系あると思う（第六感选项）（久伎加入选项）
↓
飼いたくない / 飼ってみたい
→飼いたくない
↓
2 人きりだからって、
変な事しないでよ？
→悲 + 听
↓
罠だと思う / 罠だと思わない
→罠だと思う
↓



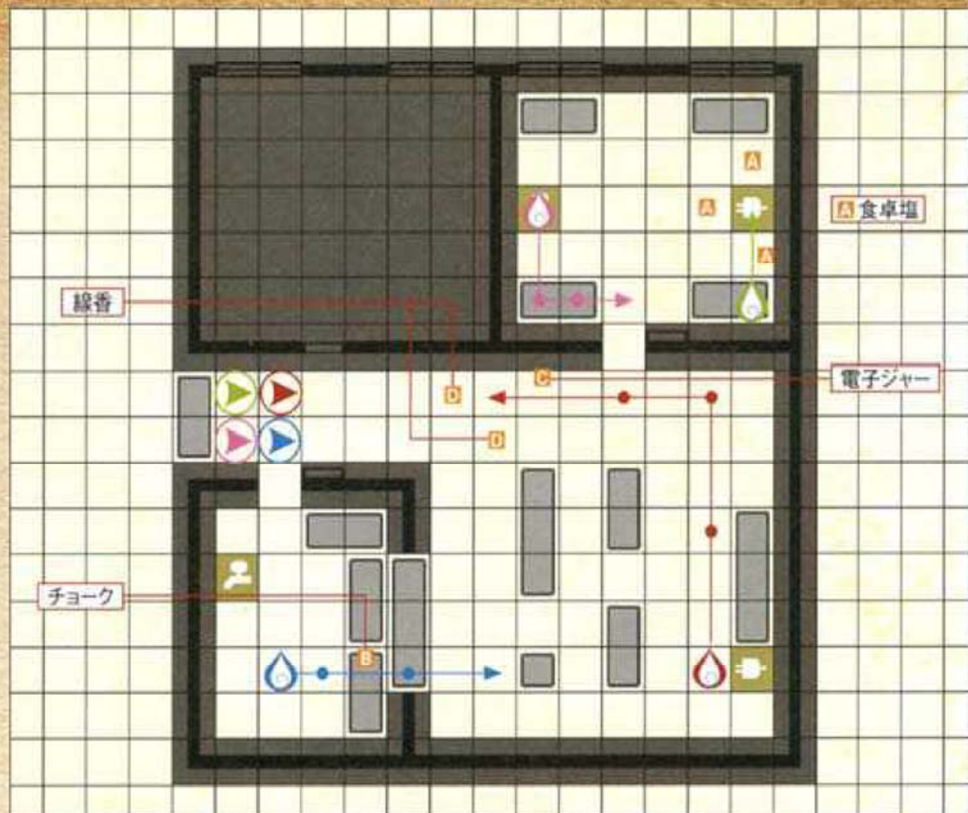
綺罗という患者には悪いが、
ちょっと周りを探してみよう。
→友 + 视（第六感选项）（久伎加入选项）
↓
お願い！
连れて行って！
→爱 + 触
↓
その作战で行こう。
东摩はどう思う？
→友 + 听
↓
战前准备
↓
慣れた / 慣れない。
→慣れた（支我好感度↑）
→慣れない（深舟好感度↑）
↓
紫外线が见えていたから / わからない
→わからない
↓
是非协力させてください。
→友 + 听
↓
綺罗君のような子を增やさないためにも
ぜひ夕隙社の力になりたいんだ。
→友 + 触



战斗部分

回合限制	15
我方角色	主人公、深舟、久伎、曳目

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
少年の魂を宿す燃える鸟の灵	19	5	166	44	动物灵/水管	火、恐怖	–
轰くゾンビ	15	4	85	28	人间灵/电线	毒	–
飞び跳ねる低音の不良の灵	15	4	85	28	人间灵/电线	–	–
后ろに立つずぶ濡れの不良の灵	15	4	85	28	人间灵/电线	失明	–



战术

任务目标的鸟恶灵一开始处于地图右下角，其他杂兵恶灵也会缓缓向右下角集中，建议玩家集中战力直接朝着BOSS前进即可。杂兵恶灵的攻击会造成捻挫的异常状态，让玩家在移动时需要耗损更多的AP，建议尽快将它们解决，或直接用陷阱将它们困在房间里谢绝打扰。鸟恶灵的攻击会附加耳鸣的异常状态，新加入的两名同伴若陷入该状态，再吃一招基本就濒死了，让深舟呆在他们附近以便随时补血。

幕间对话	
角色	选项
伏赖	有り
左户井	深舟の尻/曳目の尻/枫の尻（注）
支我	そう思う
深舟	ミステリ-
浅间	深舟氏/曳目氏/枫氏（注）
小菅	ボ-カル/ベ-シスト/ドラマ-
龙藏院	オレンジ/ぶどう/りんご
山河	10人/100人
枫	猫が好き
曳目	中华
久伎	ビショップ
シ-クロア（战前准备）	ニイニ～ミ～ニイオ～
シ-クロア（幕间休息）	ゴロオ～ミ～ナオミイミ-ニ～

注：被选择的同伴的好感度也会上升。

第8话
地狱のハイウェイ
Highway To Hell

新同伴：华山梅 & 竹（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

普通 / 最低
→普通（支我好感度↑）
→最低（深舟好感度↑）
↓
一绪に行く / 后で一人で行く / 行かない
→一绪に行く
↓
ごめんなさい……。病室の前まで来ておいて、
こんな事で、足を踏み出せずにいるなんて。
→友 + 触
↓
えッ、えェ。そうね。
→友 + 嗅
↓
死んでいる / 生きている
→生きている（左户井告白选项）
↓
闻きたい / 闻きたくない
→闻きたい

↓
良いだろ？
→友＋听
↓
知っている / 知らない
→知っている（伏赖、深舟好感度↑）
→知らない（左户井好感度↑）
↓
わかった / わからない
→わかった
↓
どうする？
止めとくか？
→友＋触
↓
落とし穴を掘る / 高速を封锁する / 相手に事故を起こさせる
→高速を封锁する / 相手に事故を起こさせる
↓



走り屋に闻き入みに行く / 修理工场へ行く
→修理工场へ行く（第六感选项）
↓
龙介は、どう？
紧张しない？
→友＋听
↓
へ～、バ-ってこんな感じなのね。
→爱＋视
↓
切れ长の目の女から庇う / 切れ长の目の女から庇わない
→切れ长の目の女から庇う（华山兄弟加入选项）
↓
よろしくね~ん
→爱＋味

↓
名前を教える / 名前を教えない
→名前を教える
↓
说明する / 说明しない
→说明する
↓
怖い / 怖くない
→怖くない（华山兄弟加入选项）
↓
承诺する / 支我に赖む / 深舟に赖む
→承诺する（华山兄弟告白选项）
↓
念のため、确认するが、
それでいいか、龙ちゃん？
→爱＋味
↓
だったら、俺みたいな优秀な解说役がいた方が、
盛り上がるんじゃないのか？
→爱＋触
↓
战前准备
↓
お化けが出てきたら守ってねッ、东摩クンッ？
→爱＋视

前面选择了第六感触发选项，且此处选择了"视"的话，之后主人公会看到一些往事，并出现"深舟に说明する"的选项。

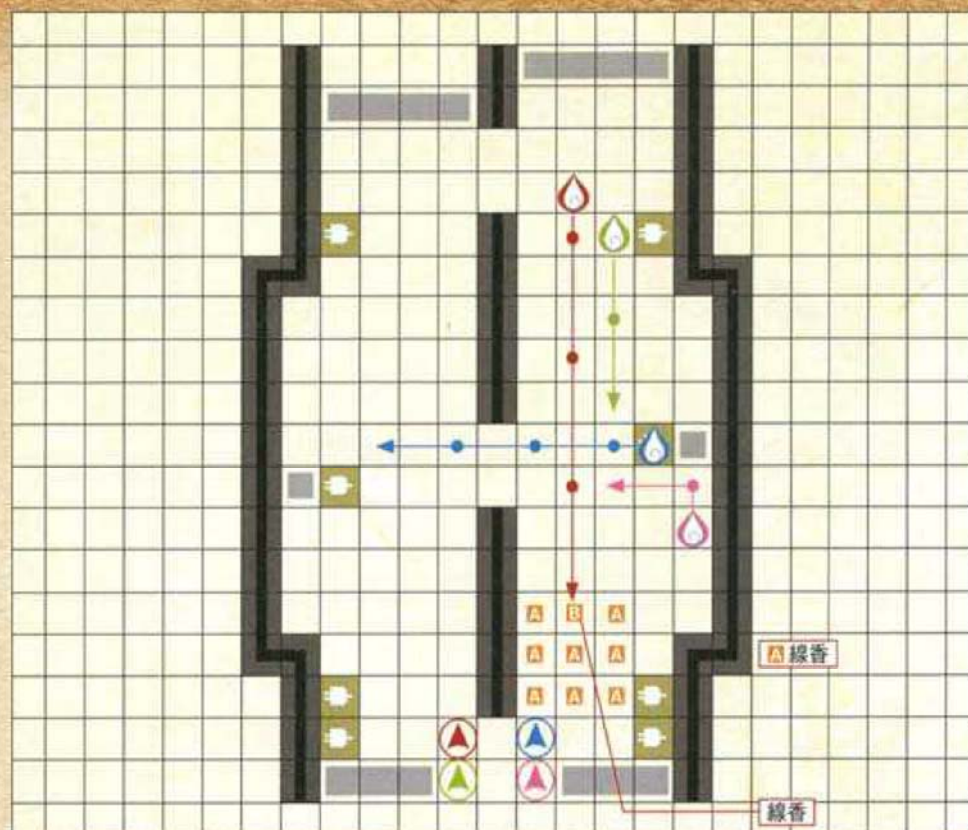
↓
やめろという / 行けという
→行けという（华山兄弟加入选项）
↓
ご依赖どおり、クラッシュさせてやったわよ。
东摩クン、褒めて褒めて～ッ！！
→爱＋触
↓
战斗部分
↓
忘れたという / 觉えてるという
→觉えてるという（华山兄弟告白选项）



战斗部分

回合限制	18
我方角色	主人公、深舟、华山兄弟，除枫及浅间外的同伴一名

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
湾岸线を疾走する黑い车の灵	21	5	183	46	物质灵/电线	水、雷、麻痹、睡眠	火
振り返るオカルトライダ-の灵	17	4	92	30	人间灵/煤气管	–	–
疾走する死のライダ-の灵	17	4	92	30	人间灵/煤气管	–	–
嗤う白骨のライダ-の灵	17	4	92	30	人间灵/煤气管	–	–



战术

任务目标在战斗场所的右上角，其两种攻击会分别造成捻挫和麻痹效果，要做好对策。此外，它可以通过场所内的电线进行瞬间移动，不想一直追着跑的话要记得在电线附近布下陷阱阻止BOSS进入。在场所下方布下陷阱，一边强化一边守株待兔也是个办法。

幕间对话	
角色	选项
伏赖	男性
左户井	女
支我	胜负する
深舟	一绪に登下校するよう诱う
浅间	同类ではない
小菅	ロッカ-深舟/ロッカ-曳目/ロッカ-枫（注）
龙藏院	好き
山河	お兄さん
枫	伸びると思う
曳目	榊の叶
久伎	イカ
华山兄弟	梅
シ-クロア（战前准备）	ゴロオ～ミ～ナオミイミ-ニ～
シ-クロア（幕间休息）	ナオオ～ミ～

注：被选择的同伴的好感度也会上升。

第9话
サタデ-ナイトスペシャル
Saturday Night Special

新同伴：白峰（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

いいな？
→友＋触
↓
持っているという / 答えない
→答えない
↓
召使いだという / 仲间だという / 彼氏だという
→仲间だという（白峰告白选项）
（支我好感度↑）
→彼氏だという（深舟告白选项）

注：此处小编建议选择"仲间だという"，方便以最短时间回收奖杯。深舟的告白事件可以留到二周目回收。

↓
受けて立つ / 断る
→受けて立つ
↓
游んで……。
→恼＋嗅
↓
おめでとう。
→友＋触
↓
3人组の相手をする /3人组の相

手をしない
→3人组の相手をしない
↓
クルクルクル……。
→爱+听
↓
いったという / いってないという
→いってないという
↓
斃せるという / 斃せないという
→斃せるという
↓



ふふふッ……。
→恼+触（第六感选项）
↓
殴る / 殴らない
→殴らない
↓



此处需要玩家完成5个一般委托，如果玩家实力足够的话，可以选择完成5个低难度的任务，不然就还是找点高难度的练练级吧。这些除灵委托中的敌人都是一种绿色的恶灵，虽然实力不差但是掉落物都没有什么好东西，建议直接干掉任务目标收工就好。完成了5个除灵委托后，会出现重要委托“天を覆う巨大な恶灵魂”。
↓
战斗部分
↓
剑を受け取る / 剑を受け取らない
→剑を受け取る（白峰加入选项）
注：该选项仅在白峰的好感度足够高时才会出现。
↓
见たという / 见てないという
→见たという
↓
自分に教えてくれますか？お愿いします
→友+听
注：前面选择“见たという”时才会出现该五感入力选项。
↓
避难する / 避难しない
→避难しない（八汐告白选项）
↓
りくじょ～じえいたい～こうしゅとくむしだん～。
音江～友清～1等陆士～。ヨロシク。
→怒+触
↓



素性を话す / 素性を话さない
→素性を话す（音江·八汐加入选项）

战斗部分

回合限制	15
我方角色	主人公、深舟、白峰，除山河外的任意一名同伴

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
天を覆う巨大な恶灵魂	27	5	235	52	物质灵/电线	火、雷、毒、麻痹、睡眠、咒い	水
荒ぶる人食い兽の灵	23	4	219	38	动物灵/水管/电线	雷	火
散步するゾンビ兽の灵	23	4	219	38	动物灵/水管/电线	雷、毒	火

战术

任务目标的攻击会让角色100%陷入中毒状态或咒い状态，相应的措施自然必不可少，不过也可以利用其攻击来获得全员濒死胜利的奖杯。任务目标本身拥有好几种耐性，使用能够清除恶灵耐性的特技的话，可以更加有效地对其造成伤害。剩下的两名恶灵挡在通往BOSS的近道上，而且会造成麻痹状态，需尽快击破或者用陷阱限制住它们，否则可能不够时间击败任务目标。



幕间对话	
角色	选项
伏赖	20代
左户井	4圆
支我	深舟みたいなの/曳目みたいなの/枫みたいなの（注）
深舟	ある
浅间	味わう
小菅	溢れそうな~
龙藏院	深舟/曳目/枫
山河	深舟/曳目/枫
枫	マシュマロを渡す
曳目	良い/良くない/どちらでもない
久伎	盐辛い
华山兄弟	キレてる
白峰	彼女がいない
シ-クロア（战前准备）	ナアミイニ~ニ~ミ~ナア
シ-クロア（幕间休息）	シ~ミイニ-ナ-

注：被选择的同伴的好感度也会上升。

第10话
朝日のあたる家
House of The Rising Sun

新同伴：音江、八汐（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

九门のことを话す / 九门のことを话さない
→九门のことを话す
↓
公安を止める / 公安を止めない
→公安を止める（伏赖告白选项）
↓
君がその五感で感じているものがどうのようなものなのか、
俺にも教えてほしいものだ。
→无视
↓
龙ちゃんだって、そうだろ？
→爱+听
↓
夕隙社はなくならせない / 夕隙社はなくなる
→夕隙社はなくならせない
↓
事情を话す / 事情を话さない
→事情を话す
↓
もっと、自分を信じろ。
お前たちの力が、きっと必要になる时が来る。
→友+触
↓



いらっしゃ……ませ……の家へ。
→友+听（第六感选项）
→友+触（支我、浅间、小菅好感度↑）
↓



此处会根据与主人公与曳目的好感度而分为两条路线。好感度高的话会进入曳目路线，好感度低的话则进入支我路线。主人公与支我或曳目有足够高的好感度时，两条路线还都会有影像，而且这两段影像分别是曳目和支我告白的条件。

↓

曳目线：

嬉しくて、声を挂けてしまいました。

→爱＋触

↓

支我线：

もしかして、俺を待っていたのか？

→爱＋触

↓

战前准备

↓

良く听こえる / 良く听こえない

→良く听こえる

↓

ここは、战场だぞ。民间人は、どっか行けよ。

→友＋视

↓

そうだという / 违うという

→そうだという

↓

战える / 战えない

→战える（音江 · 八汐加入选项）

↓

战斗部分

↓

どうやら、无事に《灵》を斃せたようだな。

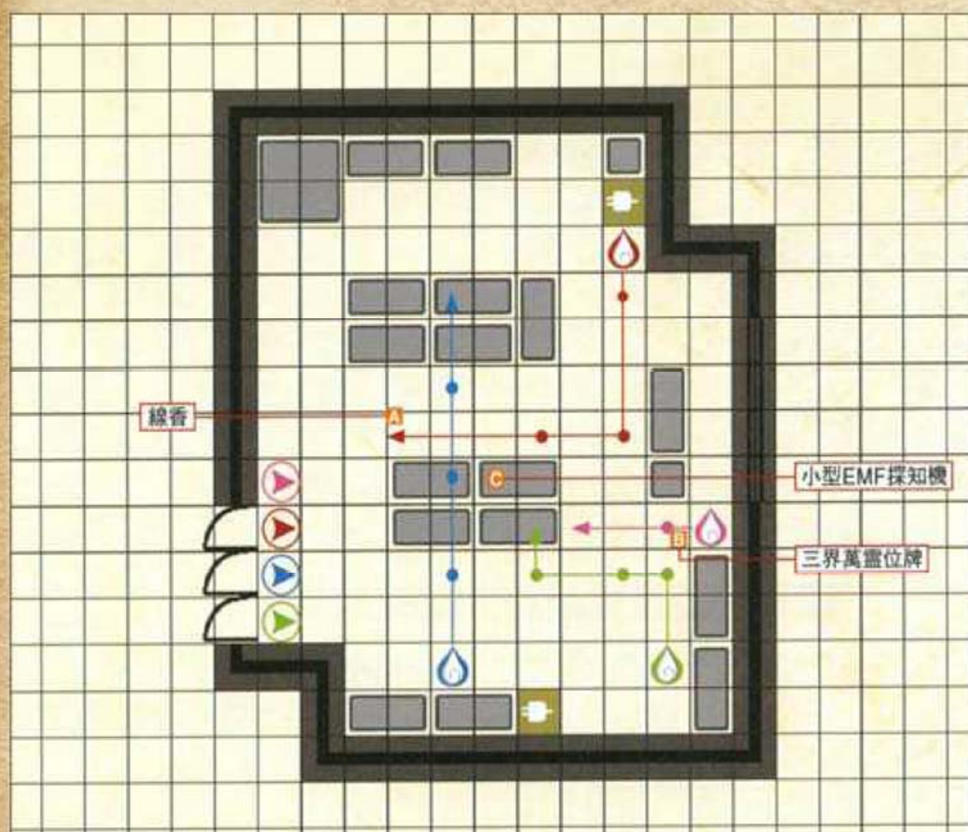
御苦劳だった。

→爱＋听（音江告白选项）

战斗部分

回合限制	15
我方角色	主人公、深舟、音江、八汐

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
嗤う不气味なメイドの灵	23	5	200	48	人间灵/电线	毒	-
嗤う不气味なメイドの灵	19	4	166	44	人间灵/电线	毒	-
嗤う不气味なメイドの灵	19	4	166	44	人间灵/电线	毒	-
嗤う不气味なメイドの灵	19	4	166	44	人间灵/电线	毒	-



战术

所有的恶灵的攻击都附加恐怖和失明状态，这是比较棘手的地方，一旦中招了，我方的战斗力就会大大下降。除了任务目标之外，其余的恶灵被消灭后，经过一定回合又会补充新的。战斗场所内的电线记得要用陷阱封锁起来，不然追杀任务目标时让其转移走了就很麻烦。

幕间对话	
角色	选项
伏赖	金星人
左户井	外すため
支我	肩を揉む
深舟	右手/左手/两手
浅间	会ってみたい
小菅	ヒゲ
龙藏院	ショ-トケ-キ
山河	もらった方がよかった
枫	行くという
曳目	兴味がある
久伎	焼いてもらう
华山兄弟	トイレへ连れて行く
白峰	さゆりクン/ていクン/伊久クン（注）
八汐	暑いのが好き
音江	扬げパン
シ-クロア（战前准备）	ゴロオ~
シ-クロア（幕间休息）	ナ~ニ~ニイナア

注：被选择的同伴的好感度也会上升。

第11话 反逆の时

Rock of Ages

剧情选项

寝不足 / 寝不足じゃない

→寝不足じゃない

↓

话を闻く / 话を闻かない

→话を闻く

↓



伏赖を迎えに行く / 伏赖を迎えに行かない

→伏赖を迎えに行く

注：该选项仅在支我的好感度足够高时出现。

↓

伏赖を迎えに来た / たまたま通りがかった

→伏赖を迎えに来た（伏赖告白选项）

↓

ちょっとォ、可爱い事いってくれるじゃない。

私意外と、こういうのに弱いのよね。

→爱＋视

↓

杀害现场 / 裁判所 / 拘置所

→杀害现场

如果玩家与支我的好感度不够高，或者玩家不想攻略伏赖，选择了“伏赖を迎えに行かない”，则会进入另外的选项路线，最后在天台上的三选一选项时汇合。



↓

编集部へ行く

↓

ひとりだという / ひとりじゃないという

→ひとりじゃないという

↓

どうだ、东摩？お前も嬉しいか？

→爱＋听

↓

支我と一绪だった / 支我と一绪じゃない

→支我と一绪だった（浅间好感度↑）

→支我と一绪じゃない（深舟好感度↑）

↓

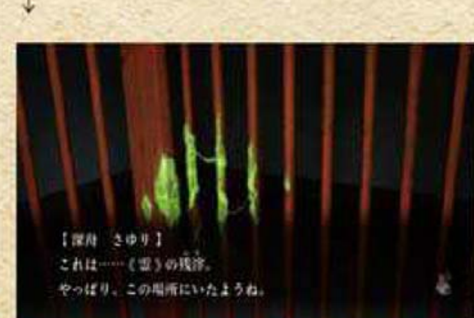
杀害现场 / 裁判所 / 拘置所

→杀害现场

↓

战前准备

↓



これは……《灵》の残滓。

やっぱり、この场所にいたようね。

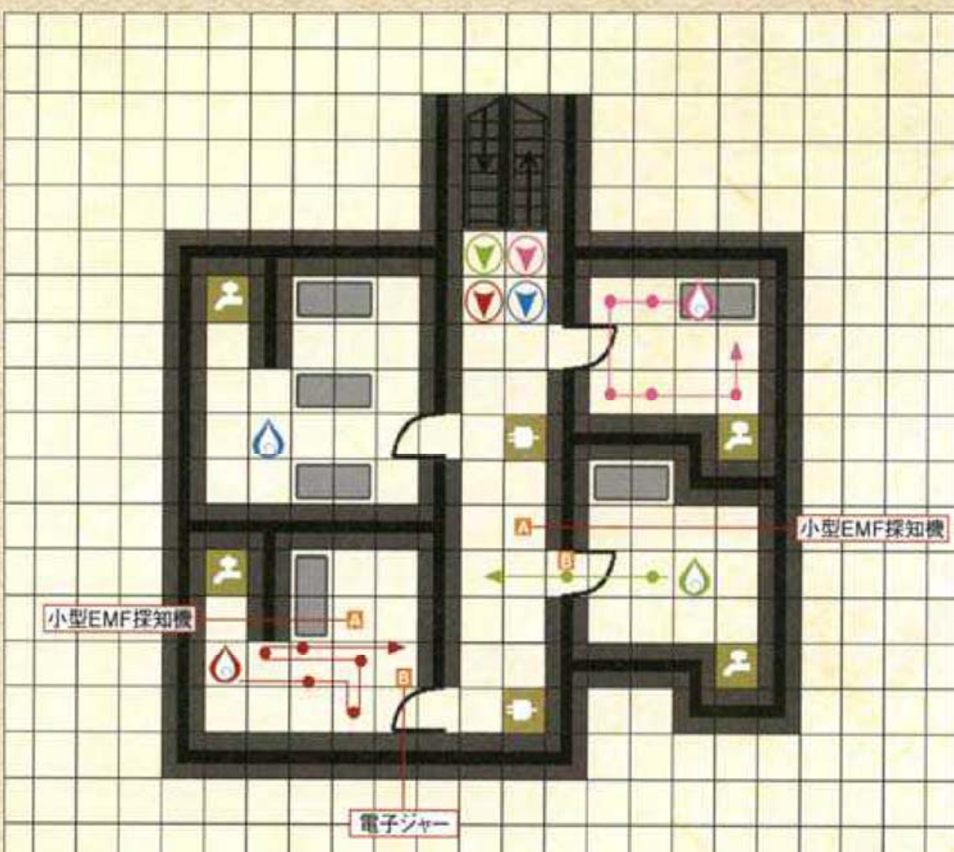
→友＋味（第六感选项）

战斗部分

回合限制	15
我方角色	主人公、深舟，其余同伴两名

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
杀戮する血生臭い死刑囚の灵	29	5	262	58	人间灵/水管	火、水、毒、失明、咒い	雷
诱うゾンビ	25	4	93	41	动物灵/水管	毒	-
飞び跳ねる低音の蜘蛛の灵	25	4	93	41	动物灵/水管	-	-
生气吸う不气味な蜘蛛の灵	25	4	93	41	动物灵/水管	-	-



战术

任务目标的攻击会造成耳鸣，还有100%附加恐怖状态的攻击，记得做好防护措施。由于地形的特殊性，玩家可以在每个房间门口布置限制行动的陷阱，这样杂兵就不会出来干扰。任务目标所在的房间内有水管，在水管和门口均布下限制行动的陷阱，这样一来它就是瓮中之鳖了。

幕间对话

角色	选项【栏头效果】
伏籁	进学/就职/未定
左户井	乐しい
支我	今のがいい
深舟	行く
浅间	役に立っている
小菅	引き分けた
龙藏院	プリン
山河	好き
枫	高校生に见える
曳目	似合っている
久伎	やってみたいと思う
华山兄弟	か弱い乙女タイプの女性（注）
白峰	お茶に诱うべき
八汐	お果子
音江	カラオケ
シ-クロア（战前准备）	ゴロオ～フウウ～ゴロ
シ-クロア（幕间休息）	ゴロオ～ナ～ニャミィニィ

注：此处若选择第一个选项则是深舟，选第二个选项则是曳目的好感度会上升。

第12话
俺を吊るせ
You Keep Me Hangin' On

剧情选项

样子がおかしいと思う / 样子がおかしいと思わない
→样子がおかしいと思う
↓
何か隐しているなら、话してもらわないと。
支我くんはどこ？
→爱＋听
↓
支我を追いかける / 支我を追いかけない
→支我を追いかける（支我告白选项）
↓
何だ、龙ちゃん？
俺に话って。
→友＋视
↓
未练 / 恨み / なんとなく
→恨み
↓
まッ、よろしく赖むわ。
→友＋触
↓
代々木に行く / 代々木に行かない
→代々木に行く
↓
左户井さんは、ここが支我くんの过去と关系があるっていってたけど……ただの老朽化した杂居ビルよね。
→恼＋视
↓
どうだ？
《灵》と战うのが怖くなったんじゃないか？
→友＋视
↓
わかったわ。
怪しい痕迹がないか3人で调べてみましょ。
→悲＋视
↓
何の粉かしら？
ちょっと、调べてみましょ。
→友＋味

注：上一个五感入力选项选择任意感情加上“触”或“味”，或者“恼”以外的感情加上“视”的情况下，才会出现这个五感入力选项。
↓
深舟をかばう / 深舟をかばわない
→深舟をかばう
↓
どく / どかない
→どかない（深舟告白选项）
↓
战前准备

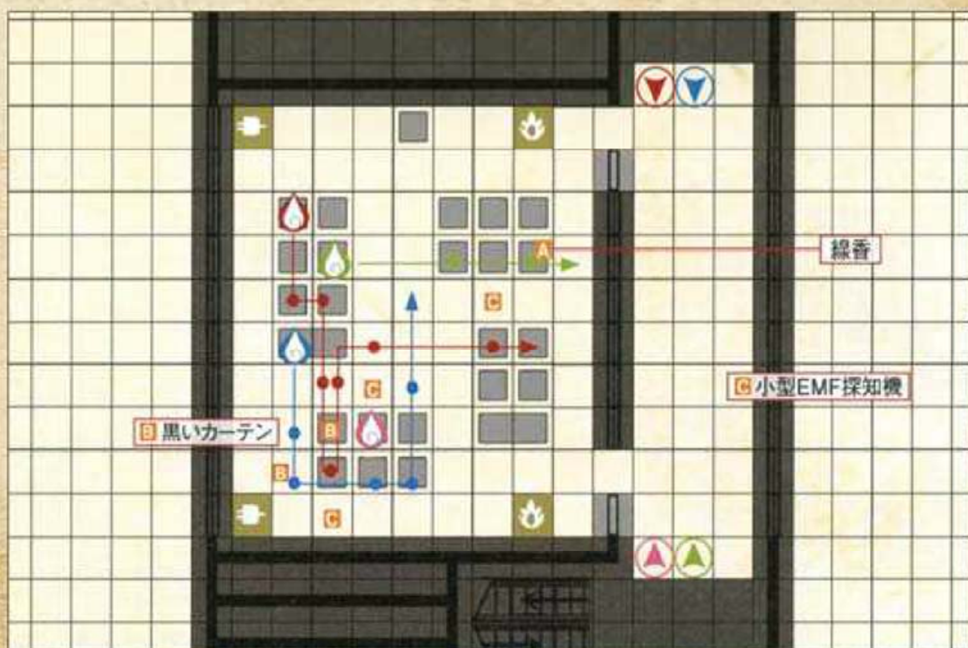
注：之后直到通关都无法再返回编辑部。玩家需要做好万全的准备迎接之后的两场战斗。最终战时，除了深舟、支我、伏籁和左户井之外，与主角好感度最高的同伴会参战，玩家可以通过履历书的“上司所见”进行判断。当同伴的好感度一样高时，会依照下面的优先度来决定参战的同伴：白峰＞小菅＞山河＞浅间＞曳目＞枫＞龙藏院＞华山＞久伎＞音江＞八汐。以此为基准，给有可能参加最终战的同伴弄一身好行头吧。
↓
战斗部分
↓
辺りを见回す / そのまま动かないでいる
→そのまま动かないでいる

战斗部分

回合限制	15
我方角色	主人公、深舟，其余同伴两名

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
青白い肌をした男の灵	32	5	283	62	人间灵/煤气管/电线	火、水、雷、毒、麻痹、咒い	-
おじぎする白骨の男子学生の灵	29	4	140	46	人间灵/电线	雷	-
瘦せた丑三つ时の男子学生の灵	29	4	140	46	人间灵/电线	雷	-
横たわる长发の男子学生の灵	29	4	140	46	人间灵/电线	雷	-



战术

任务目标会 100% 造成捻挫和麻痹两种异常状态，而杂兵们则会使出附加咒い状态的攻击，对异常状态的准备工作一定要做好。任务目标拥有多种抗性，用清除耐性的特技命中后会比较好打。此外，该恶灵对吸引火力的陷阱没有反应，以影分身战术见长的玩家在本战中可能会吃到些苦头。

幕间对话	
角色	选项【栏头效果】
シ-クロア（战前准备）	ミャ二ィオ～ミ-二-ウ～

第13话 抗いし者たち! We Will Rock You!

剧情选项

教室に入る / ここにいる
→教室に入る
↓
少女のいう事がわかる / 少女の言うことがわからない
→少女のいう事がわかる
↓
4 阶に上がる
↓
教室のドアを开ける / ここにいる
→ここにいる
↓
感情を入めて、ドアに触れてみて下さい。
→爱 + 触
↓
少女に教える / 少女に教えない
→少女に教える
↓
お前は……もしかして、龙ちゃんの《灵》なのか？
→友 + 触
↓
深舟を抱き止める / 深舟を抱き止めない
→深舟を抱き止める（深舟告白选项）
↓
经维を活す / 经维を活さない
→经维を活さない
↓
辺りを见回す / そのまま动かない
→そのまま动かない
↓
あなたの感情の中でも、何かを打ち破るような
强い感情を入めて、やってみて下さい。
→怒 + 触
↓
中を调べられますか？
何か手挂かりがあるかもしれません。
→任意组合的五感入力
↓
奥へ进む
→任意组合的五感入力
↓
4 阶の教室へ入る /4 阶の廊下を见回す
→ 4 阶の教室へ入る
↓
告白事件

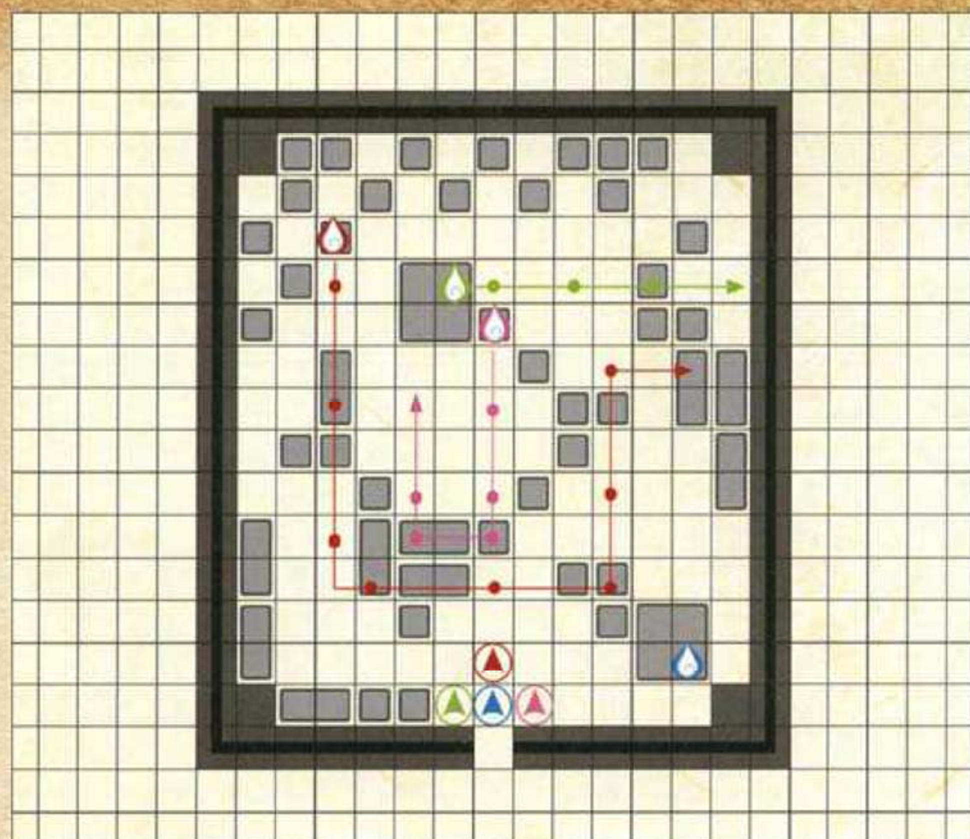
战斗部分

回合限制	20
我方角色	主人公、深舟、支我，好感度最高的同伴一名

敌方资料							
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	属性	耐性	弱点
白いコートの男の灵	40	5	320	74	人间灵	火、水、雷、失明、麻痹、睡眠、恐怖	–
むせび泣く人食い犬の灵	30	4	144	72	动物灵/煤气管	火、雷	水
蠢く黑い犬の灵	30	4	144	72	动物灵/煤气管	火、雷、恐怖	水
火を吐く光る眼の犬の灵	30	4	144	72	动物灵/煤气管	火、雷	水







战术

本战十分特别：没有布置陷阱的机会，第四名同伴是从好感度高的同伴中选取，成为灵的主人公可以进入以往无法进入的地形，站起来的支我首次参战，从各方面来说，都是十分符合最终战的设定。虽然不能在场所内布置位置探知系的陷阱，不过，主人公的新特技能够每回合显示所有恶灵的位置。BOSS 在未发现我方的情况下，也会向着主人公一行所在的位置冲过来，初期要记得用深舟和支我的特技来提高全员的防御力。深舟最好练到 25 级以上掌握特技“自动笔记”，用这招清除 BOSS 的耐性后会更加好打。此外，这个 BOSS 是会进入逃跑状态的，清除了耐性之后，用“ポイズンフィ－ルド”或“チェックメイト”等对逃跑状态的恶灵起效的特技可以节省不少时间。

二周目

二周目会继承除了同伴的加入情况以及好感度之外的一切要素。同时，从游戏初期开始就会出现难度极高的一般委托，同时某些战斗场所也只有在二周目的一般委托中才会出现。

奖杯攻略

奖杯总数	48	铜杯	38	银杯	8	金杯	1	白金	1

项目	内容
白金难度	6
白金所需时间	60小时～80小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

白金路线

需要注意的是，本作需要升级至 1.01 版本才能获得“破坏者”这个奖杯，想要白金的玩家请务必记得下载升级补丁。本作主线流程并不长而且对话可以全程快进，不过有不少累积型的奖杯，还是需要玩家耗时间刷刷刷的。

按照前文的流程攻略操作，并在每话的幕间休息时练练级，累积桌游的胜利数及除灵任务的完成数。攻略对象方面先选择曳目，可以兼顾到第 10 话影像的回收。同时，在第 9 话的 BOSS 战前，及 11 话的幕间休息时各留一个存档。这样通关时就可以获得所有剧情相关及部分战斗相关的奖杯。通关后，

再读取11话的存档，然后开始回收剩余的战斗相关以及累积型的奖杯。由于刷“东京制霸”这个奖杯的过程中，需要和白峰重复进行训练，只要玩家在刷奖杯的过程中带上他，那么再次通关时就能收获另一个告白相关的奖杯。最后，继承通关存档，在二周目的第10话获得最后一个未入手的剧情影像，就可以获得白金奖杯了。


魔都红色幽击队

白金
取得条件：获得其他所有的奖杯


转校生の世界
Change the world

铜杯
取得条件：结束第1话的剧情


冷たいお前
Cold as Ice

铜杯
取得条件：结束第2话的剧情


エピタフ
Epitaph

铜杯
取得条件：结束第3话的剧情


同じ事さ
It makes no difference

铜杯
取得条件：结束第4话的剧情


ハートに火をつけて
Light My Fire

铜杯
取得条件：结束第5话的剧情


天国への階段
Stairway To Heaven

铜杯
取得条件：结束第6话的剧情


小さき翼
Little wing

铜杯
取得条件：结束第7话的剧情


地狱のハイウエイ
Highway To Hell

铜杯
取得条件：结束第8话的剧情


サタデーナイトスペシャル
Saturday Night Special

铜杯
取得条件：结束第9话的剧情


朝日のあたる家
House of The Rising Sun

铜杯
取得条件：结束第10话的剧情


反逆の时
Rock of Ages

铜杯
取得条件：结束第11话的剧情


俺を吊るせ
You Keep Me Hangin' On

铜杯
取得条件：结束第12话的剧情


抗いし者たち!
We will Rock you!

铜杯
取得条件：结束第13话的剧情


真相　冷たいお前
Cold as Ice

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第2话的剧情


真相　エピタフ
Epitaph

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第3话的剧情


真相　同じ事さ
It makes no difference

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第4话的剧情


真相　ハートに火をつけて
Light My Fire

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第5话的剧情


真相　天国への階段
Stairway To Heaven

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第6话的剧情


真相　小さき翼
Little wing

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第7话的剧情


真相　地狱のハイウエイ
Highway To Hell

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第8话的剧情


真相　サタデーナイトスペシャル
Saturday Night Special

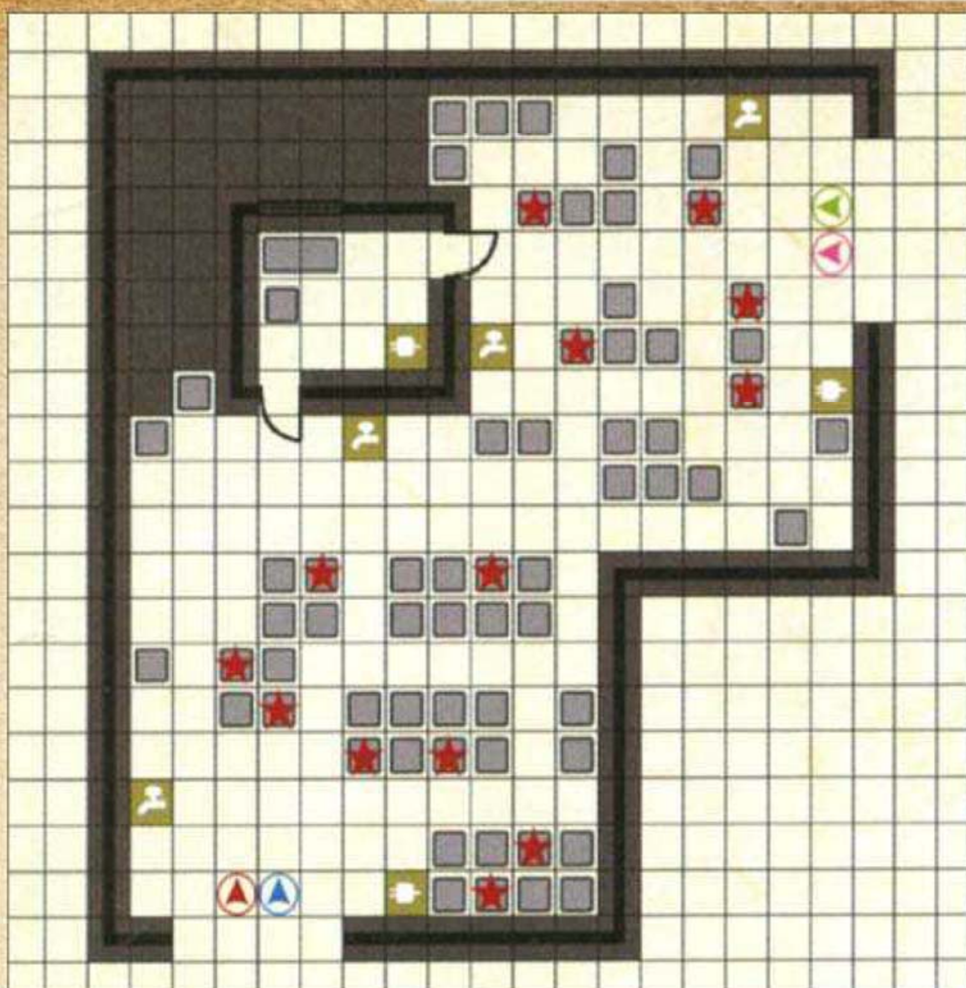
铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第9话的剧情


真相　朝日のあたる家
House of The Rising Sun

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第10话的剧情


真相　反逆の时
Rock of Ages

铜杯
取得条件：在发动第六感的情况下结束第11话的剧情




シックスセンス

铜杯
取得条件：发动过所有的第六感剧情的情况下通关


憧れの的

银杯
取得条件：被女性同伴告白


頼れる汉

银杯
取得条件：被男性同伴告白


青春のすべて

金杯
取得条件：相册（アルバム）内集齐了所有的影像

奖杯说明：关于影像的发生条件可以参照前文的“相册”部分。由于第10话的影像不能同时发生，所以最快也要二周目才能集齐所有影像。


ノープラン

铜杯
取得条件：在战术指示时不设置任何陷阱并获得战斗胜利


司令塔

铜杯
取得条件：在战术指示时设置30个以上的陷阱并获得战斗胜利

奖杯说明：布置30个陷阱需要技能“箱组み”达到Lv 16。与白峰训练以提高“取次交涉”的等级时会顺便提升不少，也可以找左户井训练。之后随便找一个任务并布置30个“食卓盐”再获胜就可以入手奖杯。


传说のヒットマン

铜杯
取得条件：在战斗中使出5次以上的会心一击并获得战斗胜利


破坏者

铜杯
取得条件：在战斗中破坏物品造成20次赤字

奖杯说明：带上具有破坏性的武器到上图所示的战斗场所“灵园”，破坏红色标记所在位置的墓石，每破坏一个就要赔偿6万日元。只要破坏2个基本上就确定赤字了。建议玩家在刷这个奖杯前先存档，待拿到奖杯后再读档，否则真是损失惨重。


デンジャラス

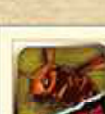
铜杯
取得条件：四名参战角色全员濒死的状态下获得战斗胜利

奖杯说明：运气好的话，这个奖杯可以在平时的战斗中自然达成。如果要特意刷的话，推荐以第9话的BOSS为对手，其攻击可以让角色陷入中毒状态。中毒状态会慢慢扣减角色的HP却又不会致死，刚好可以满足该奖杯的要求。参战前角色需先换下有毒抗性的装备，开战后第一时间冲到BOSS身边轮流挨上一招，同时削减BOSS的HP。之后四名角色缩到一边开始慢慢扣血，同时提高攻击力。待四名角色都达到濒死状态后，再上前给BOSS最后一击。如果角色的出手不及BOSS快，记得带几个诱饵陷阱转移BOSS的火力，免得不幸被打死。


东京制霸

银杯
取得条件：在东京23区的每个区域都完成过除灵任务

奖杯说明：玩家在哪个区做过任务，游戏中是不会显示的，只能自己记住。各位读者可以利用前文“小龟快递”处的表格来记录自己曾经完成过任务的地方。提高技能“取次交涉”的等级，可以增加在除灵依赖揭示板出现的任务的地区种类。该技能达到Lv 18后就会出现浅色部分的最后一个地区——墨田区，无需练满即可获得这个奖杯。


やり手の除灵屋

铜杯
取得条件：在除灵任务累积完成50次

信頼できる除灵屋

铜杯

取得条件： 除灵任务累积完成100次

ラマン

铜杯

取得条件： 感情入力时选择“爱”的次数达到50次

奖杯说明： 接下来这10个五感入力相关的奖杯，看上去很耗时间，实际上有快速入手的方法。第13话中，在少女幽灵要求主人公的灵打开教室的门的场景，输入“怒+触”或者“爱+触”以外的指令的话，会被要求重新输入。只要连续输入错误的指令，相应的奖杯很快就能入手。拿齐10个奖杯只需要半个小时左右。

怒りんぼう

铜杯

取得条件： 感情入力时选择“怒”的次数达到50次

友达思い

铜杯

取得条件： 感情入力时选择“友”的次数达到50次

优柔不断

铜杯

取得条件： 感情入力时选择“恼”的次数达到50次

ダメ人间

铜杯

取得条件： 感情入力时选择“悲”的次数达到50次

セクハラ

铜杯

取得条件： 行动入力时选择“触”的次数达到50次

绝对音感

铜杯

取得条件： 行动入力时选择“听”的次数达到50次

グルメ

铜杯

取得条件： 行动入力时选择“味”的次数达到50次

先见の明

铜杯

取得条件： 行动入力时选择“视”的次数达到50次

臭气判定师

铜杯

取得条件： 行动入力时选择“嗅”的次数达到50次

ポーカーフエイス

铜杯

取得条件： 五感入力时选择无视

スピード解决

铜杯

取得条件： 在5回合内获得战斗胜利

无伤除灵

银杯

取得条件： 四名参战角色全员无伤的状态下获得战斗胜利

メジャー级

铜杯

取得条件： 战斗中仅使用投掷道具并获得战斗胜利

ギリギリ

银杯

取得条件： 最后1回合获得战斗胜利

一匹狼

铜杯

取得条件： 只有主人公参战的情况下获得战斗胜利

ゲームの达人

铜杯

取得条件： 情在桌游中获得50次胜利

奖杯说明： 利用120点小龟点数换取1张“マッドハンター”可大大提高效率。

ゴーストの世界

铜杯

取得条件： 在桌游中，4名猎人全部被恶灵击倒

奖杯说明： 用100点小龟点数换取一张“ゼリーマン”，之后再选择一名比较好战的同伴来扮演幽灵。玩家需在游戏中掩护幽灵，用“カードシャッフル”夺取队友手牌，用“重たい足取り”或改变地形的卡妨碍队友的行动，只有再仰仗一些运气，就可以得到该奖杯。需要注意的是，猎人因为卡组无牌可抽而落败是不符合条件的。

变态除灵屋

铜杯

取得条件： 主人公装备着ブラジャー、黑ストッキング及ハイヒール并获得战斗胜利

奖杯说明： 这个奖杯的难度在于道具的入手率比较低。ブラジャー和黑ストッキング只能在便利店“4-B”通过抽签入手，属于一等奖的“变态绅士セット”。玩家只能买买买、抽抽抽了。ハイヒール同样可以通过一等奖的“セレブマダムセット”入手，还能通过和伏赖进行训练获得。集齐变态三件套之后，装备上并完成一个任务，即可入手奖杯。









ドリームクラブGogo.

Dream Club

梦幻俱乐部GOGO.		D3 Publisher	文字冒险
PS3	ドリームクラブGogo.		日版
	2014年4月10日	1人	对应年龄：17岁以上
	售价为6800日元		

文 纱迦 美编 NINA

各位绅士们热爱的《梦幻俱乐部》又回来啦！这次的5号店名为《梦幻俱乐部 GOGO.》，其中 GOGO. 从读音来说正是日语“5号”的意思，也可以理解为“上夜店哦”（误）。如果你是一名从之前作品就玩过来的老玩家，可能会觉得本作略显诚意不足，因为整个系统包括 BGM、音效都和《梦幻俱乐部 ZERO》几乎相同，只是角色全部换掉了。不过游戏的主旨没有变化，而且这次 10 首新曲的素质比过去高多了，所以还是很有一玩的价值的。



基础知识篇

游戏模式

在标题画面下共有 8 个选项，下面分别介绍一下。

ストーリー

故事模式。游戏最主要的模式，游戏几乎所有的奖杯都要在此模式中打出来。

プロフィール

女孩档案。在此可以查看当前收集到的女孩资料，还包括金星数量、特殊 CG。女孩资料和金星数量是根据玩家在故事模式中的进度来补完的，特殊 CG 需要触发特殊事件。

通信对战

通过 PSN 与其他玩家对战，只有一个奖杯与此相关。对战就是玩本篇中的音乐迷你游戏。

ショップ

在此可以购买本作的 DLC。本作不能继承之前 PS3 上诸作的 DLC，而且有不少 DLC 是之前作品中就有的，甚至连目录的说明图片都是一模一样的，只是价格低了不少，另外官方也准备了少量免费 DLC。

カラオケ

在这里面可以自由观看女孩们的演出，目前暂时只有 VIP 选项可选。和之前作品不同的是，这次当玩家达成一名女孩的任意结局（失败结局不行）之后，就可以在 VIP 里观看她的表演，可以自由使用已打出来的歌曲和服饰（包括 DLC）。多等一下的话还可以听到酒醉版表演，而演出的时候也和正常流程中的 VIP 房间一样可以自由改变视角。



カスタマイズ

自定义女孩服装和场景的地方。每个女孩最多可以保存 5 套服饰。改变场景还有个奖杯可拿。

フォトアルバム

在正常流程中拍照，之后进入相簿，选择保存到硬盘上。这样就可以在主菜单的选项中看到这个选项了。只有在故事模式中选择手动保存的照片才会出现在这里。

オプション

更改游戏设定的地方，选项较少。在演出设定中可以设定默认视角，这样在故事模式中就不用每次都要手动关掉卡拉 OK 时的迷你游戏画面了。

存档说明

本作依然采用了很不人性的自动存档的方式，游戏存档始终只有一个。游戏存档的时机是日期变更、返回标题画面、进入梦幻俱乐部前，特征是右下角会有一个圈在不停地转动。由于是自动存档，因此不会询问玩家而自动选择覆盖。存档时机全部是在读盘的时候。

之所以在进入梦幻俱乐部前自动存档，是防止玩家通过 S/L 的方法来调整结果。假设你进入梦幻俱乐部后，如果对本次行动不满意，又担心被自动保存下来，那么该怎么办呢？方法无非就是登出、退回系统界面或直接关机。但是在本作中，如果你这么做的话，那么当你再次进入游戏的时候，你会发现时间自动跳过了一周。当你再次进入梦幻俱乐部后与上次那名女孩见面，还会有关于你上次不辞而别的特殊对话。这就是因为你入店时的存档是不能直接读取的，一读取就会自动跳转下周并触发以上事件。普通情况下这么做只是浪费一周时间而已，如果有特殊日子如约会等等，这么一搞就会错过了。

游戏目的

本作的目的是在一年之内追到自己心仪的女孩，开始于 4 月的第一周，结束于来年 3 月的最后一周。游戏以周为单位进行，每周有两次行动机会，分别是周一和周六。周一为工作时间，用来赚钱和购物，周六则是上梦幻俱乐部指名女孩的时间。满足特定条件时，周日会追加约会事件，另有部分事件（如长期打工）会跨周，甚至跨好几周。

每周六是上梦幻俱乐部的时间。这个过程的基本流程如下：

入店前（抽奖、指名、与接待小姐对话）
选择酒水（□：杯，×：由女孩选择，○：瓶）
60 分钟通常时间（□：下单，×：对话，○：送礼）
决定是否加钱延长
40 分钟延长时间（□：下单，×：对话，○：送礼）
买单、离开
约会（满足特定条件）

入店前可以按△键选择离开，入店后就只能等时间结束后才能闪人了。

抽奖

在入店前与接待小姐（日语为受付）对话，按□键可以进行抽奖（ドリガチャ）。抽奖分3种，费用分别为1万日元、5万日元、10万日元。不同档次的抽奖，对应的奖品也不一样。金卡会员可以使用5万日元的抽奖，黑金卡会员可以使用10万日元的抽奖。



奖品	作用	对应档次
角色周边	装饰玩家的房间	1万日元
角色周边・极み	装饰玩家的房间	5万日元
角色周边・至高	装饰玩家的房间	10万日元
角色铃声・清醒	可以当玩家的手机铃声	5万日元
角色铃声・醉酒	可以当玩家的手机铃声	10万日元
受付小姐的铃声	可以当玩家的手机铃声	5万日元
レインボ-ドロップ	可以随机改变女孩子的心情	全部
古代熊の大肝	使用后酒力暂时变为1级	全部
DCCポイントチケット	使用后当周消费的DCC点数两倍	全部
ドリ-ムクラブポケットティッシュ	无任何用的纸巾	全部

角色周边和铃声是分开计算的，10名角色就有10种。隐藏人物未出现时，你也无法抽到她们的周边和铃声。抽奖时基本上每次都会优先抽到贵重品，当贵重品抽完之后，才会抽到大肝、纸巾等物品，比较省心。

会员卡

累计DCC点数就能让玩家的会员卡升级，升级后可以参加的活动也会变多。累计DCC点数的方法就是在店里多花钱，消费越高，获得的点数越多，但抽奖花费的资金不算在内。观看会员卡的方法是按R1键（特定时候），按○键可以切换正反面，反面会显示玩家对全部女孩的攻略进度。



会员等级	所需点数	特权
普通	初期状态	无
银卡会员	累计2万点	部分COSPLAY活动开放
金卡会员	累计5万点	可以参加5万日元抽奖
白金卡会员	累计10万点	部分COSPLAY活动开放
黑金卡会员	累计50万点	可以参加10万日元抽奖，奖杯相关
传说级会员	累计100万点	无

时间消耗

每周上梦幻俱乐部时只能指名一名女孩，时间为60分钟，时间用完之后可以花5000日元延长40分钟。不同的行动消耗的时间不一样，具体如下：

行动	消费时间
加酒	5分钟
点菜	10分钟
点菜（有迷你游戏时）	20分钟
卡拉OK	20分钟
对话	20分钟
送礼	5分钟

注意即使剩余的时间不够完成某个行动，该行动也是可以进行的，而且不占用延长的时间。例如对话是20分钟。不过当最后时间只剩下10分钟的时候，对话指令依然可以执行，而且不会占用之后延长的时间，所以在三次对话中可以适时插入不同的行动，这样就能在同样的时间内干更多的事情。

酒的知识

游戏中登场的酒类很多，不过区别只在于度数。另外每位女孩都有自己喜欢的酒，点中送她的话可以少量增加好感度，玩家续杯时也会令好感度增加。酒分为杯装和瓶装两种，瓶装酒等于5杯装酒，写着“キ－プ无”的瓶装酒表示不能久藏，一旦开瓶就必须喝完，否则下次来店时就不能喝了。而有“キ－プ”字样的瓶装酒表示可以续杯，这次喝不完，哪怕过几个月后再来也一样能接着喝。

初期酒力不好的时候请用ビ－ル（啤酒），后期可以用瓶装的ウイスキ－（威士忌），两杯即醉且价格便宜。不想让女孩醉得太快的话，同样是用ビ－ル。要想快速灌醉女孩，可以使用ドリ－ムカクテルヘル，一杯即醉，不过价格也是所有酒里最贵的。特殊的“酒”是サ－ビスドリンク，完全免费，说白了就是白开水。



要想让自己快速醉倒，同样是推荐点4500日元的七彩酒ドリ－ムカクテルヘル，即使酒量达到10级也是一杯即醉。当玩家喝酒过多的时候，就会被抬出场外，这种状态下会取消一切后续行动，包括结局。相对的如果女孩饮酒过多，女孩也会被抬出场外，同样无法进行任何后续活动。不同的女孩酒量也不一样。

点菜

按X键选择オ－ダ－，再选择おつまみ，就是传说中的点菜。点菜会增加好感度，部分内容还附加有迷你游戏，其中有不少邪恶内容，例如吃香蕉、喂冰淇淋等等。一共有9种菜可点，一开始有4种可选，变成侧坐状态后会追加3种，VIP状态下再追加两种。9种菜里有5种有迷你游戏可玩。根据迷你游戏的成绩，女孩的好感度也会出现波动。

游戏指南篇

如何赚钱

本作金钱上限最高也就999900，因此在非周末时间，你还得去想办法赚钱。钱虽然和攻略没有直接关系，但是用钱买礼物然后砸在女孩身上，便是提升好感度最简单的方法，而且也有非送不可的道具。

打工

打工（アルバイト）是最简单的赚钱方法，同一个工作有熟练度的设定，当熟练度升满后，可以获得该工作的资格认证，这样赚到的钱也会增加。取得特定工作的资格认证之后，会出现薪水更多的工作，赚钱就更加容易了。

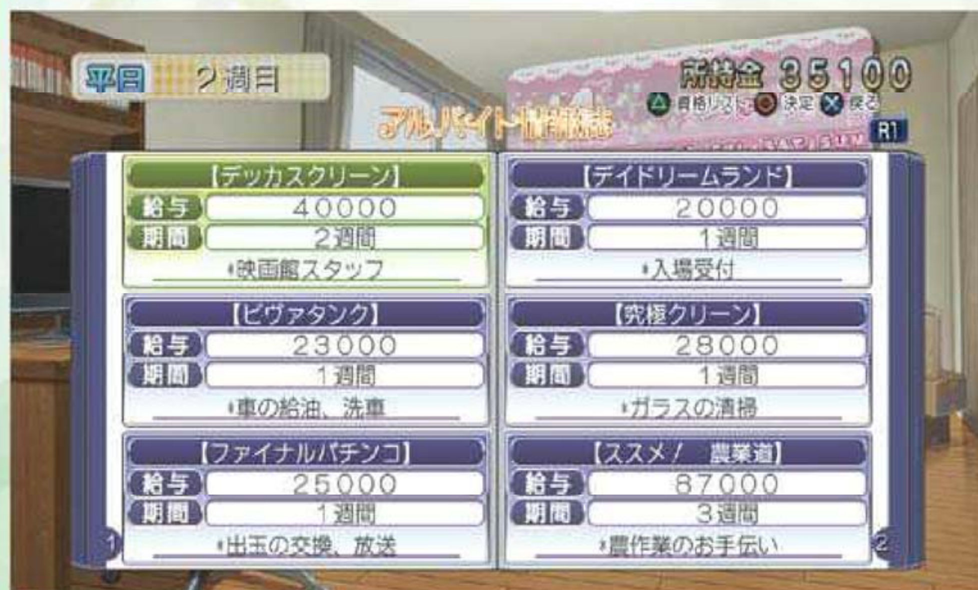
不同的工作有不同的时间，而且打工的时候有可能出现麻烦，从而导致打工时间延长，这一点对于攻略女孩的时候是非常不利的，因为时间一延长就有可能错过COSPLAY日或触发特定事件的时间。因此个人强烈建议玩家初期在攻略每个女孩之前，专门用一周目来赚钱。赚钱的这一周目可以全部选耗时长的工作，周末全部跳过，这样的话一个小时不到就能完成一周目且赚到一百万上限的钱。

选择打工时玩家应该优先选择还没有拿到资格认证的工作，这样会开启各种高薪工作。最划算的工作是**サラサラマネ－**，周薪40万日元，有了这项工作妈妈就再也不用担心没钱上夜店泡妞啦！顺带一提的是该项工作出现麻烦时将消耗3周时间。下面公布该工作的出现条件：

A. 精通**ブックマニアックス**，德川**ゼミナ－ル**就会出现。

B. 精通**デ－タバンク・アレコ－レ**，**チャレンジ**-4649和**ヌルツポイド**就会出现。精通这两项工作，会出现**ビッグバンド**银行。

C. 精通德川**ゼミナ－ル**和**ビッグバンド**银行，**サラサラマネ－**就会出现。



赌博

赌博（キャンブル）的好处是不会出现麻烦，时间固定为一周。赌博的结果在正负10万日元之间波动，结果完全随机。由于本作的存档方式比较独特，导致S/L大法的效率非常低，因此个人不推荐用赌博来赚钱。

休息

选择**ゆっくり休む**就可以休息，自动跳到下一次行动机会。在手上钱够，或者等重要日子的时候，可以借此来调整时间。另外选择休息还会随机出现6种特殊事件，其中既有赚钱的，也有亏钱的。如果遇到妈妈汇来生活费的事件，还可以获得一个奖杯。全事件列表如下：

内容	金额变化	周一的发生几率	周末的发生几率
什么事都没发生	无	90%	80%
母亲寄来生活费	+30000	2%	10%
发现意外之财	+10000	2%	3%
中奖	+100000	0%	1%
受伤	-10000	2%	2%
钱包掉了	-20000	2%	2%
意外破财	-30000	2%	2%

购物指南

游戏中的购物（ショッピング）也需要消耗一次非周末的行动机会。游戏中共有3个购物地点供你选择，每次只能去一个地方。这3个地方分别是：繁华街、ショップ街、ショッピングモ－ル。这三处地方贩卖的商品是有规律的，下面就为大家解说一下。

繁华街：所卖商品始终固定，全是送人的礼物。

ショップ街：除了12个月份的诞生石外，其他商品按月变化。1、4、7、10月为一套，2、5、8、11月为一套，3、6、9、12月为一套，同样都是送人的礼物。

ショッピングモ－ル：所卖商品全部按月变化，1、4、7、10月为一套，2、5、8、11月为一套，3、6、9、12月为一套，所卖商品全部是饰品。

买来的东西主要有4种用途。一种是单纯用来送礼提升好感度的，另一种是既能提升好感度又能送给女孩当饰品用的，第三种则是剧情关键道具，第四种是只有在女孩过生日时才能送出的诞生石。剧情关键道具需要满足了特定剧情后，才会在繁华街出现。

繁华街

商品名	价格	贩卖时间	效果
101回生きた猫	1,400	随时	礼物
ドロップくんの冒险	1,600	随时	礼物
子猫のぬいぐるみ	4,800	随时	礼物
ムーンゴージャスの10番	5000	随时	礼物
エレメントケアの18番	6,800	随时	礼物
青汁	4,900	随时	礼物
ダンベル	3,800	随时	礼物
竹刀	3,200	随时	礼物
空手入门	800	随时	礼物
朝颜の钵	1,500	随时	礼物
ヘチマの种	100	随时	礼物

ショップ

商品名	价格	贩卖时间	效果
ユニコーンの角	50000	4、7、10、1月	礼物
トトロのぬいぐるみ	12,800	4、7、10、1月	礼物
一轮车	20000	4、7、10、1月	礼物
トランペット	180000	5、8、11、2月	礼物
リザードマンのうろこ	25000	6、9、12、3月	礼物
三轮车	15000	6、9、12、3月	礼物
ギター	75000	6、9、12、3月	礼物
ガーネット	32000	随时	1月的诞生石
アメジスト	36000	随时	2月的诞生石

商品名	价格	贩卖时间	效果
アクアマリン	35000	随时	3月的诞生石
ダイヤモンド	50000	随时	4月的诞生石
エメラルド	48000	随时	5月的诞生石
真珠	38000	随时	6月的诞生石
ルビー	46000	随时	7月的诞生石
ペリドット	39000	随时	8月的诞生石
サファイア	46000	随时	9月的诞生石
オパール	42000	随时	10月的诞生石
トパーズ	40000	随时	11月的诞生石
ターコイズ	30000	随时	12月的诞生石

ショッピングモール

商品名	价格	贩卖时间	效果
スポーツバイザー	5000	4、7、10、1月	礼物・饰品
ホワイトクラウン	52000	4、7、10、1月	礼物・饰品
エレガントティアラ	70000	4、7、10、1月	礼物・饰品
フェイスアップリボン	4000	4、7、10、1月	礼物・饰品
泳ぐフィッシュピン	7000	4、7、10、1月	礼物・饰品
アジアの天心	45000	4、7、10、1月	礼物・饰品
シルバーイヤリング	60000	5、8、11、2月	礼物・饰品
黑ぶちメガネ	12000	5、8、11、2月	礼物・饰品
ぐつとくるメガネ	15000	5、8、11、2月	礼物・饰品
水晶のイヤリング	40000	5、8、11、2月	礼物・饰品
呪法の耳饰り	17000	5、8、11、2月	礼物・饰品
ブラックチョーカー	6000	5、8、11、2月	礼物・饰品
农家のグリーン	9000	5、8、11、2月	礼物・饰品
未知からの遺产	20000	5、8、11、2月	礼物・饰品
ヒステリドール	11000	5、8、11、2月	礼物・饰品
三色リストバンド	13000	5、8、11、2月	礼物・饰品
クロックハーツ	25000	6、9、12、3月	礼物・饰品
シルバーバングル	60000	6、9、12、3月	礼物・饰品
ハッピー花の腕轮	8000	6、9、12、3月	礼物・饰品
风水バングル	38000	6、9、12、3月	礼物・饰品
安らぎの花	14000	6、9、12、3月	礼物・饰品
エレガント靴饰り	50000	6、9、12、3月	礼物・饰品
静寂のアンクレット	23000	6、9、12、3月	礼物・饰品
水晶のアンクレット	39000	6、9、12、3月	礼物・饰品
ハッピーアンクレット	17000	6、9、12、3月	礼物・饰品
ねこアンクレット	15000	6、9、12、3月	礼物・饰品

迷你游戏解说

本作收录了数量繁多的迷你游戏，玩法各异，共通特点是都很邪恶。不少迷你游戏还关联到奖杯，因此需要重点解说一下。这些迷你游戏大致可以分为两类，一种是在指名女孩时出现的，另一种是在约会事件中出现的。由于约会事件不好控制，所以这种迷你游戏很难重复玩到。

蛋包饭之恋/オムライスラブ

得分标准	
时间	得分
60秒内	900-(15×所用秒数)
60秒以上	0

难度奖励	
难度	分数倍率
1	1倍
2	1.2倍
3	1.5倍



在指名女孩时点菜，选择**オムライス**就可以开始玩了。玩法很简单。蛋包饭上会给出你要写字的轨迹，之后你用番茄酱把这些轨迹全部涂上即可。

这个迷你游戏拿10级评价有一个奖杯，得分在750分以上时即为10级。方法很简单：选择LV1难度，如能在10秒内完成，即为10级。参照上面的公式，900-(15×10)=750，正合适。

注意选LV1难度时，你要写的字就是女孩的名字，因此选择名字比较简单的人会好办一些，本作最简单的角色莫过于**ノコ**。高难度下得分更高，允许的时间更宽松，但要画的图案会变复杂。由于得分只和时间有关，而无关精确度，因此玩家完全可以满屏乱涂，涂满为止。

张嘴~啊/おくちあ~ん

得分标准	
时间	得分
60秒内	900-(15×所用秒数)
60秒以上	0

在指名女孩时点菜，选择**バナナ**（香蕉）、**ソフトクリーム**（冰淇淋）等棒状食物（汗）就可以开始玩了。玩的时候女孩的头不能动，由你来喂她吃东西。这个迷你游戏的玩法很简单，得分在600分以上就是10级。算一下就知道，只要在20秒内完成，就能拿到10级评价并获得一个奖杯。注意食物变短之后，喂食时的位置也有微妙的不同。另外此游戏的精髓就在于故意失败，特别是喂冰淇淋的时候……

巧克力棒之恋/チョコレートラブ

得分标准1	
时间	得分
60秒内	900-(15×所用秒数)
60秒以上	0

得分标准2	
口数	得分
4口	300
5口	200
6口	100
7口	50
8口以上	0

在指名女孩时点菜，选择**チョコレート**就可以开始玩了。此时女孩嘴衔巧克力棒，你要控制屏幕上的嘴来咬断它。这个迷你游戏略有一些麻烦，因为那张嘴动起来的惯性巨大无比，你一定要精于微操才能取胜。另外如果一口咬到巧克力棒的根部，那么游戏就会立刻以失败而告终。

这个迷你游戏的算分方式为：时间分+口数分，其中口数影响巨大，因此准确度是最重要的，宁可慢也不能咬空。10级评价要求达到750分，等于说30秒内4口完成就可以了。

拼酒/アゲアゲ合战

得分标准1	
时间	得分
60秒内	800-(20×所用秒数)
60秒以上	0





得分标准2	
酒类	得分
ビール	50
ウイン	50
烧酒	50
日本酒	50
ウイスキー	50
ドリームカクテルライト	100
ドリームカクテルマガマ	0
ビンテージワイン	50
こだわりの烧酒	50
日本酒 纯米大吟酿	50
熟成ウイスキー梦	50
サービスドリンク	100
バーボン	50
ブランデー	50
ドリームカクテルヘル	0
ウオッカ	50
ドンペリ	50
绍兴酒	50

这个迷你游戏同样发生于指名时，但有一定随机性，一般来说当女孩酒醉时，两人中如果有人续杯，那么就有较高几率发生。发生时女孩会要求干杯，这时将右摇杆推上方向，如果交杯成功，就会自动进入拼酒的迷你游戏。

这个迷你游戏拿10级评价的难度在之前的系列作品中是所有迷你游戏中最高的，除了出现条件随机之外，玩法也有些讲究，不过在本作中难度被大幅降低了。基本玩法就是快速转动右摇杆，但你不能一味狂转，因为转得太快的话会被酒呛到。10级要求拿到750分，得分为两项相加之和。玩家最快也需要5秒左右，略超出5秒算6秒，因此推荐给女孩喝两种100分的饮料最为保险。幸好本作大幅调高了女孩提出拼酒的几率，所以难度也大幅下降。推荐玩家首先等酒量达到10级。游戏开始后马上转圈，当看到杯子倾斜时先暂停一瞬间，然后再一路转到底就可以了，熟悉之后5秒喝完不是问题。

卡拉OK/カラオケ

得分标准1	
按键时机	同步率
GREAT	2%
GOOD	1%
BAD	0%
MISS	-1%

得分标准2	
连锁补正	同步率倍率
2连	1.1
3连	1.2
4连	1.3
5连	1.4
6连	1.5
7连	1.6
8连	1.7
9连	1.8
10连	1.9
11连以上	2

得分标准3	
同步率	得分
700%以上	700
700%以下	等于同步率

得分标准4	
最大连锁数	得分
50以上	300
40～49	200
30～39	150
20～29	100
10～19	50
9以下	0



在指名女孩时按X选择**オ－ダ－**，之后选择**カラオケ**，就可以进入最吸引人的歌舞表演部分了。进入VIP状态后，玩家在欣赏歌舞时可以转动视角。此时按SELECT键还可以选择进行应援，也就是玩一个音乐游戏。游戏的玩法很简单，但留给玩家的反应时间很短。

这个迷你游戏达到10级的方法是看同步率得分＋最大连锁数得分，此外GREAT全连+1000分，GOOD全连+500分。10级要求达到900。不难看出，本作卡拉OK 10级奖杯的难度大幅往下修正了，就算不全连也可以达到10级。推荐玩家先把所有歌都过一遍，选择其中难度较低的歌曲，只要不是太没有音乐游戏细胞，10级评价都不是问题。

骑马机

这个迷你游戏无关奖杯，仅在特定约会中出现，每个角色的出现条件各异。具体玩法就是由玩家控制骑马机的快慢(△)和振动幅度(↑↓)，



乐趣在于观察女孩的表情，顺便有1分钟拍照时间。如果结束时女孩还残余体力即为GOOD评价，增加好感度；如果体力被震空，即为BAD评价，好感度下降。



拍照留念

在特定的约会事件中出现，每次只有一次拍照的机会，拍下来的照片可以保存到相簿里永远珍藏。如果能拍出BEST评价的照片，会解除一个奖杯。拍出BEST评价的照片要注意以下三点：

1. 女孩的上半身要位于镜头中央。
2. 聚焦准确。
3. POSE优雅。

你需要用两只稳定的手指来控制R2聚焦和L2取景，一旦成功就要保持不动，然后等POSE出现后用第3根手指按R1拍照。虽然有一定难度，但在你反复通关的过程中机会多的是，相信总有一次能成功。

梦幻虫

传说中专门袭胸的梦幻虫会在特定的约会事件中出现，每个角色的出现条件各异。出现梦幻虫后，玩家要做的事情就是将它从女孩的胸部摘下来，具体方法为移动光标到虫身上，当光圈变为绿色时确定。不过此迷你游戏的精髓在于故意失败，然后狂点代表左手的L1和代表右手的R1，你懂的……以下列出全角色梦幻虫发生的时机：

姓名	约会种类	状态	选项
花里爱	AFTER约会2	清醒	ないでしょ？或あるでしょ！
萌黄	AFTER约会2	清醒	焼きあさり或しじみのみそ汁
セイラ	AFTER约会2	清醒	モツ煮入み或焼き鸟
雅	支线约会4	–	–
ノコ	秋季约会	–	触摸脸颊以外的部位
樱华	AFTER约会2	清醒	好きなの？或おじさんくさい
美月	AFTER约会2	清醒	话を合わせる或落ち着かせたかった
ちり	AFTER约会2	清醒	やきとり或シメ鲭
铃凛	AFTER约会2	清醒	スポ–ツ选手或わすれた
アンジュ	秋季约会	–	触摸右手以外的部位

个人档案

游戏中每名女孩都存在着全档案这个奖杯，档案分为10项，分别是年龄、本名、スリ－サイズ（三围）、血液型、诞生日、出身地、好きなお酒（喜爱的酒）、好きな食べ物（喜爱的食物）、苦手な食べ物（讨厌的食物）、好きなタイプ（喜欢的类型）。在这10项中，有一半都可以通过提问时直接问出答案，但也有以下5项例外。另外要注意的是，除诞生日、年龄、本名外的个人档案话题都集中在攻略前期出现，攻略后期出现的几率很低。不过就算错过，下周重开也可以补齐，不算什么大问题。

诞生日&年龄

玩家需要和女孩的闺蜜搞好关系（即指名一定次数并保持一定的好感度），这样当女孩生日的前一个月时，你就会从闺蜜那里收到生日的Email提示。之后在特定的时间与话题中提到生日相关话题，再送上正确的诞生石，就可以得知女孩的真实年龄。12个诞生石各代表一个月份，只要根据道具栏的排列即可推出从1月到12月的顺序，十分简单。

本名

要想得知女孩的真实姓名，必须达成女孩的幸福结局。和前作不同的是，这次女孩的本名不再是限定于醉酒结局了，部分女孩反而要在清醒状态下迎来幸福结局才会说出本名，具体可以看后面的角色攻略。

三围&喜欢的类型

这两项因为比较私密，一般都需要在ETS状态下对话才会触发，在清醒状态下就算问了也是白问。和前作的魅杏一样，本作也存在着需要连续在清醒和醉酒状态下追问才能得手的女孩，总之看到相关话题就不要错过。

攻略讲座篇

以下内容对于攻略各个女孩非常重要，强烈建议各位在展开攻势之前认真阅读！另外本作是自动存档，但玩家依然可以通过U盘或PS+来备分记录，从而回避一些问题。

对话

游戏中的对话分为男方话题和女方话题这两种，加上延长时间一次最多可以对话5次。对话以男女交替的顺序进行，一开始是男方话题。男方话题时，玩家可以从3个话题中选择一个进行发问，其中关系到主线剧情的选项会以黄色来表示。女方话题时，玩家要从3个答案中选择一个进行回答，根据玩家的选择女孩的好感度会有升、降、不变三种结果。需要注意的是，选择任何答案均不影响剧情发展，单纯只是影响好感度而已。



如果玩家长时间不行动，女孩在喝上几口酒后会主动聊天，这种“被聊天”的场合一样要消耗20分钟时间。“被聊天”算女方话题，之后再选择对话的话会回到男方话题，可以籍此来调整对话的顺序。

一般来说，女孩饮上两三杯酒后就会自动搭话，不过如果在中间插入送礼、加酒等环节的话，就可以再赢得几杯酒的时间。这个技巧主要用来争取时间让女孩先醉，因为你无法主动灌女孩喝酒，只能等她自饮自斟。

这次COSPLAY日的话题不再是自动的，也不占用玩家宝贵的时间。

剧情推进

所谓的剧情推进其实比较直白，只要在好感度高的状态下不断地进行关键对话即可。如果是男方话题，剧情相关对话会以黄色表示，女方话题则无任何提示。本作提高了剧情推进的难度，不再像前作那样关键对话都集中于ETS状态，从后面的角色攻略不难看出，主线剧情一般只要求一方处于酒醉状态，而支线剧情则一般要求双方都处于清醒状态。在没有攻略的时候，建议玩家使用的对话模式为双方清醒两次→女醉男醒一次→男女皆醉两次，这样基本可以确保不遗漏任何关键对话。



主线剧情和非主线剧情的对话则可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么每次也只能触发一个约会。这里所说的约会，包括主线约会、支线约会、AFTER约会、季节约会。

友好状态

当与女孩的剧情推进到一定程度后，女孩会从一开始的面对面正坐改为侧坐于你的身边，这个状态官方称为“朋友模式”，本文中形象地将其称为侧坐状态。

当剧情继续推进之后，女孩会领你进入VIP包间，这个状态官方称为“超级朋友模式”，也就是日语中的“友达以上、恋人未满”，本文将其称为VIP状态。VIP状态的最大好处是当女孩唱歌时你可以调整视角，另外也有限定于VIP房间才能进行的亲密游戏。

VIP状态下观看歌舞时可以调整视角，具体如下：十字键↑为默认视角，↓为随机视角，←为自由视角，→为分段视角。自由视角和分段视角均可自由调整镜头，区别是分段视角只能一级级地调整，但相对的可以把视角拉到比自由视角更近更矮的距离。此外观看MV的任何时候都可以按SELECT键切换迷你游戏和有无歌词。

关键道具

当剧情推进到一定程度后，你需要把关键道具送给女孩。关键道具可以去繁华街购买，但你必须首先触发对应的剧情。当出现关键道具相关的剧情之后，你必须在限定时间内将关键道具送给女孩才行。本作中即使不送或不及时送关键道具，也可以让剧情发展下去，但最后的幸福结局就拜拜了。

清醒和醉酒

酒在本作有着极其重要的意义。喝酒的方法是将右摇杆往下扳，当屏幕上弧状的酒量槽涨到一半时即进入酒醉状态。玩家有酒量等级的设定，不断喝酒就会积累喝酒的经验值，达到一定程度后就会上升酒力等级。酒力等级越高，就越不容易喝醉。

按照男女双方清醒或醉酒的状态，对话氛围分为4种，分别是双方清醒、女醉男醒、男醉女醒和男女皆醉。清醒和醉酒状态时会出现不同的话题，女方在醉酒时更容易回答一些平时不愿提

及的秘密问题，而男方在醉酒时问题的答案会用反对、思考和赞同这3种表情符号来代替。从游戏角度来说，一般来说玩家只要保持在双方清醒和男女皆醉的状态下对话，就不会错过攻略要点。其中男女皆醉的状态被称为ETS，ETS状态是游戏推进主线剧情的重要手段。

玩家醉酒的特征是视线模糊，说话字体改变；女孩醉酒的特征是脸红、冒泡、说话字体改变。游戏中所有的歌都有清醒和醉酒两个版本，醉酒状态下的演唱全凭声优自由发挥，部分组合非常有趣，这可以说是游戏最大魅力所在。



闺蜜应援

在每位女孩的攻略过程中，玩家都必须面对一个问题，那就是要讨好她的闺蜜。当剧情推进到女孩说出自己和店中的谁是好友时，玩家就必须去指名她的闺蜜，这样在下次指名女孩时闺蜜就会出来透露一下关键信息。不过攻略对闺蜜的要求不高，一般来说只要指名1次并通过送礼提高少量好感度就可以了。如果是提前和闺蜜搞好了关系，那么在女孩透露相关信息后，闺蜜会自动在下次来店时出现。

好感度

在和女孩见面时，画面左上方会有一个心形槽，这就是好感度的刻度。本作的好感度没有具体数字，事实上好感度的上限为100，初始为0，可以借此比例大致估出数值。提升好感度的方法有：

1. 点女孩喜欢的酒。
2. 喝光自己的酒。
3. 玩迷你游戏成功。
4. 对话时选中正确答案。
5. 赠送女孩喜欢的礼物。
6. 触发特定事件。
7. 点菜。

要想攻略一名女孩，其先决条件就是要提升好感度。本作提升好感度的最佳办法就是送礼，送礼就需要花钱。因此一般建议玩家在攻略一名女孩之前先专门用一周目来赚钱。在攻略途中边赚钱边泡妞也不是不行，只不过一旦打工延长，就会浪费一些时间，有时候有可能因此错过重要时机。按攻略练出最赚钱的职业之后，就用不着这么辛苦了。不过就算是专门打工赚钱，周末次次选择休息的话通关也是很快的。



结局分析

本作每个女孩都有5种结局，外加一个共通的失败结局。要想达成全结局是相当有难度的，经过调整后的本作，幸福结局和朋友结局的难度不高，圣诞结局和情人节结局的难度很高，下面就为大家详细分析一下。

幸福、朋友、失败结局

幸福结局有两种变化，惟一的区别在于最后向女孩表白的时候，女孩处于清醒还是醉酒状态。两种结局称得上是殊途不同归，后续展开完全不同。一般来说都推荐醉酒版，这样能问出女孩的真名，而且会更加肆无忌惮地大放闪光弹。但本作也有清醒版才出真名的例子。

为了看两种结局而打两遍显然没必要，不过本作是自动存档且只有一个档位，这里有一个办法可以让玩家一次看到两种结局。那就是在看完结局后的STAFF画面时按PS键退出游戏，这样再进入游戏时就会自动来到下一周，玩家就能重新再选择一次。

幸福结局的达成方法归纳起来只有两条，一是要完成温泉约会（部分角色还要求发生混浴），二是迎来大结局的时候好感度要高。看上去很简单，不过温泉约会并不是一定发生的，它同样有两个必要条件：

1. 必须在指定时间内赠送关键道具。
2. 所有的连续约会必须全部触发。

连续约会一般而言都是需要在约会时选对正确的选项才能触发，这就是攻略幸福结局时的最大难点，具体可以参见后面的角色攻略。

所谓朋友结局，也就是被女孩发好人卡的结局，不过也有对应的剧情展开，有的还特别有趣。此外还有比较虐心的失败结局。这次朋友结局、幸福结局、失败结局的达成条件比较相似，都是要走到故事的最后，然后根据以下条件作出判定：

- 已发生温泉约会（部分女孩还要求生发混浴），且女孩的好感度高，进入幸福结局。
- 未发生温泉约会，且女孩的好感度低，进入失败结局。
- 既不满足幸福结局的条件，也不满足失败结局的条件，则进入朋友结局。

混浴的发生条件是在进行温泉约会时玩家已经完成了至少两个支线约会。而说到温泉约会，最爽的也正是混浴环节，而且混浴之后还有喜闻乐见的合宿，当然即使是以成人向为卖点的本作，也只敢做到《Love Plus》盖被子聊天的程度啦！

圣诞结局&情人节结局

当玩家在12月24日中成功约到女孩进行圣诞约会后，如果此时玩家满足特定条件，就会触发亲吻事件，如果选择亲下去的话就会进入圣诞结局。所谓的特定条件如下：

1. 完成全部4个支线约会的剧情（部分女孩还需要完成第4个支线约会的连续约会）。
2. 圣诞约会时要做出正确选择。

情人节结局需要在2月11日中成功约到女孩进行情人节约会，它对剧情推进的要求比圣诞结局低，不过还是要满足以下2个条件。情人节结局的最后同样是亲吻事件，如果选择亲下去的话就会进入情人节结局。

1. 必须已完成该女孩的圣诞结局。
2. 情人节约会时要做出正确选择。

这两个结局的特征是全部女孩会向你的女友表示祝贺，然后有后日谈。加上幸福结局的话3个结局最快也要3周目，要想打出来的话还是相当耗时的，好在本作没有全员圣诞结局或情人节结局的奖杯，不是特别有爱的话还是推荐走幸福结局。

共通失败结局

共通失败结局的达成方法非常简单，那就是一年过去之后玩家没能和任何女孩迎来任何结局。

约会的种类

游戏中的约会分为主线约会、支线约会、AFTER 约会、季节约会、被动约会这 5 种。约会关系到剧情的发展，非常重要。本作大幅增加了约会的种类，算是一个不错的强化点。再次强调，主线剧情和非主线剧情的对话可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么每次也只能触发其中一种。

主线约会

这部分是指在各女孩的主线剧情中自动发生的约会，是通往幸福结局的过程中必定会发生的。主线约会中包含温泉约会这一可错过的事件。温泉约会中如果发生混浴，事后会收到女孩发生的带附件的邮件，打开之后在女孩档案中会追加一张 CG。

季节约会

根据不同时间出现的约会，一共有 7 种。春天是赏樱，夏天是海边，秋天是缘日，冬天是滑冰，另外还有圣诞、初诣、情人节。只要在指定的时间内触发相关话题即可，对好感度的要求不高，不过对剧情的影响也很小（两种特殊结局除外）。前 4 种的时间比较宽松，后 3 种只限定于 1 天。

AFTER约会

AFTER 约会是指当玩家指名女孩的次数达到特定数值时，在玩家离开时追加的约会事件。每名女孩有 3 次 AFTER 约会，其中第 3 种就是最后的结局。部分女孩的 AFTER 约会关系到梦幻虫的出现，注意只有当女孩处于清醒状态，且玩家选对选项时，才会发生梦幻虫事件。

被动约会

满足一定条件后，玩家会收到女孩发来的邮件，邀请玩家一起去某个地点。如果回复同意的话，就会进入被动约会。每个女孩有 1 ~ 2 种被动约会，本作大幅下调了被动约会的发生几率，基本上是正常攻略时一定会遇的事件。

完成被动约会之后会直接来到梦幻俱乐部门前，女孩会帮你支付今晚的入场费。此时如果玩家指名另外一名女孩，就可以解除奖杯“浮气者”。



支线约会

除了主线剧情外，每个角色还有 4 个支线剧情，对应 4 个支线约会。分支剧情的发生条件多种多样，不过总的来说都是在女孩清醒的状态下触发的，而且每次都可以获得金星，注意支线剧情分布的时间线比较广，越往后越长，第 4 个支线约会往往需要连续对话好几次才会触发。如果不想错过支线约会的话，就要从一开始就确保主线剧情不要发生太快。

支线约会主要关系到星数、温泉约会、圣诞结局和情人节结局，还是十分重要的。

日程表

周目	去店时间	休假	事件	季节约会
第1周	4月2日	–		
第2周	4月9日	–		
第3周	4月16日	樱华		
第4周	4月23日	ちり		
第5周	4月30日	雅		赏樱
第6周	5月7日	铃凛		
第7周	5月14日	花里爱		
第8周	5月21日	美月		
第9周	5月28日	ちり、アンジュ		
第10周	6月4日	ノコ	ちり生日	
第11周	6月11日	–	啦啦队COS	
第12周	6月18日	萌黄、樱华		
第13周	6月25日	雅、铃凛		
第14周	7月2日	アンジュ	萌黄生日	
第15周	7月9日	セイラ		
第16周	7月16日	–	泳装COS	
第17周	7月23日	铃凛		
第18周	7月30日	花里爱、ノコ		海边
第19周	8月6日	美月、ちり		
第20周	8月13日	萌黄、铃凛		
第21周	8月20日	–	浴衣COS	
第22周	8月27日	花里爱	アンジュ生日	
第23周	9月3日	ノコ、樱华		
第24周	9月10日	–	兔女郎COS	
第25周	9月17日	セイラ、ちり		
第26周	9月24日	美月		
第27周	10月1日	花里爱、アンジュ		
第28周	10月8日	–	雅生日	
第29周	10月15日	雅、樱华		
第30周	10月22日	ノコ	铃凛生日	
第31周	10月29日	–	魔女COS	缘日
第32周	11月5日	雅、ちり		
第33周	11月12日	萌黄、铃凛	美月生日	
第34周	11月19日	セイラ		
第35周	11月26日	–	体操服COS	
第36周	12月3日	アンジュ	セイラ生日	
第37周	12月10日	樱华、美月		
第38周	12月17日	雅、ノコ	花里爱生日	
第39周	12月24日	–	圣诞装COS	圣诞节
第40周	12月31日	–		初诣
第41周	1月7日	–	巫女COS	
第42周	1月14日	萌黄、美月		
第43周	1月21日	セイラ	ノコ生日	
第44周	1月28日	ちり、アンジュ		滑冰
第45周	2月4日	–	军装COS	（2月11日为情人节）
第46周	2月11日	–		
第47周	2月18日	花里爱、铃凛	樱华・诞生	
第48周	2月25日	萌黄、ノコ		
第49周	3月4日	–	水手服COS	
第50周	3月11日	セイラ、樱华		
第51周	3月18日	アンジュ		
第52周	3月25日	–		

注：表中所写的生日，并非女孩的实际生日，而是指触发生日事件的日子。

各种要素篇

隐藏角色

本作有两名隐藏角色，继承了系列一贯的特色。不过这次隐藏角色一旦打出，即可直接指名，不用等到新的周目。而且解锁的难度也大幅下降了。

铃凛：累计获得 30 个奖杯，或直接花钱购买解锁码。

アンジュ：累计获得 35 个奖杯，或直接花钱购买解锁码。



歌曲

游戏中每个角色都有一首个人曲，玩家需要在指名该角色时要求其演唱，成功之后就会变为全员共通的曲目。10 名角色就有 10 首歌曲，其中两名隐藏角色的歌曲自然要等她们出现后才能打出来了。

服饰

本作继承了系列的优良传统，那就是绝大部分服装都必须通过 DLC 才能获得（汗）。游戏中玩家虽然可以通过购买并赠送的方式解锁女孩们的各种服饰，但这种能买到的服饰只有饰品，服装是一样都没有。另外有极少量饰品属于特定女孩的关键道具，不能直接购买，不过这种关键道具在达成该女孩的幸福结局后就会变为全员共通的饰品。

游戏中为数不多的可以解锁的服装如下：

标准服：指名任一女孩后，与她身材相近的女孩即可换穿其标准服饰。

染色版标准服：达成任一女孩的幸福结局之后，即可解锁其标准服的染色版，同时与她身材相近的女孩也可以换穿这套染色版。

振袖：完成任一女孩的初诣约会后，就会解锁她的初诣和服。初诣约会需要在 12 月 31 日的见面中提出，剧情需要推进到一定程度，话题的触发方式因人而异。振袖应该算是所有无料服装中最美的一件了。

温泉浴衣：达成任一女孩的圣诞结局后，就会解锁她的温泉浴衣。圣诞结局的达成条件如后所述。

祭浴衣：达成任一女孩的情人节结局后，就会解锁她的祭浴衣。情人节结局的达成条件如后所述。比较坑爹的是温泉浴衣和祭浴衣款式一样，只是颜色略有不同。

金星和CG

游戏中用金星来表示玩家对该女孩剧情的完成度，最高为 100 颗星。和之前的作品不同的是，这次主线剧情无法获得金星，这使得用金星数来表示完成度的设定更加贴切。金星的获得主要是 COSPLAY 日来店和各种约会（含支线约会的前奏对话）。玩家在每个女孩身上拿到的金星数量会显示在玩家卡上，此外玩家卡有 3 个奖杯标记，从上到下分别代表幸福结局、圣诞结局和情人节结局。

此外每名角色都有 4 张 CG，说是 CG，其实就是官方照片，略坑。CG 的获得方法是玩家完成特定约会后打开女孩邮件的附件，注意不打开附件而只是看信的话无法解锁。4 张 CG 对应的特定约会分别是：圣诞、初诣、情人节、温泉混浴。注意如果是直接进入圣诞结局或情人节结局，是无法解锁 CG 的。

多周目继承

玩家迎来任意结局后即可进入下一周目的游戏，多周目游戏时可继承以下项目：

- 女孩们的资料档案
- 女孩们获得的服饰
- 会员卡的积分情况
- 全部金钱和全部道具（关键道具除外）
- 酒量等级
- 打工熟练度和获得资格
- 卡拉 OK 时选择的曲目

逗趣组合

如果要问本系列的最大乐趣是什么，我想很多人都会回答是看各种 MV 吧！的确如此，不得不说想出这个酒醉乱唱点子的人是个天才。本作有 10 名角色，算上清醒和酒醉两个版本，等于一共有 200 种组合，其中不乏十分搞笑的组合。这里就为大家抛砖引玉一下。

ノコ + 嵐を呼ぶネコ☆（醉酒）：尽管某人天生就是猫，但唱起这首猫猫歌来论萌度还是略逊于粉红宅。ノコ满口的ニャニャニャ实在是太萌了，不愧是宅女，深知我等宅男的萌点所在啊！

铃凛 + Dragon Lady（醉酒）：铃凛清醒时的唱功给人留下深刻印象，不过醉酒版的笑果实在夸张，一张口就足以让观众笑倒在地。强烈推荐这一组合。

雅 + I Know ☆ U know（清醒）：个人认为这首歌是本作的精品之一，不过原唱セイラ略显不给力。让全游戏唱功最好、名气最大的雅来唱是最合适的，而且动作也够诱人。不过可惜的是雅很多歌的醉酒版都变成了说唱，已经不能用歌来形容，这点十分可惜。

全员 + 私の心の中の太阳（醉酒）：这首歌的歌词应该是改得最多的，每个女孩醉酒演唱时都会把歌词换成自己感兴趣的东西，因此不妨换人来听一下。



全角色全结局攻略

数字：代表剧情发生的顺序，如无特别提示，是顺序发生的。
M：代表主线剧情
S：代表支线剧情
C：代表圣诞剧情
V：代表情人节剧情
B：代表该话题由男方提出
G：代表该话题由女方提出
清：代表必须在清醒状态才能提出该话题，分男清和女清，于对方状态无要求
醉：代表必须在酒醉状态才能提出该话题，分男醉和女醉，于对方状态无要求
皆：代表必须在双方都清醒的状态才能提出该话题
自：代表该话题会自动发生



所有事件均需要一定好感度方可发生，由于除失败结局必须好感度低之外，好感度高在任何时候都没有负面影响，强烈建议各位在攻略女孩之前就用礼物把好感度砸满。对于有好感度要求发生的事件，下文将不再一一注明。



花里爱

强气女骑师

声优：冲佳苗

个人曲：Cute de popなスキャンダルっ☆

年龄	20岁
本名	花里爱
三围	83/57/84
血型	A型
生日	12月22日
出身地	神奈川
喜欢的酒	烧酒
喜欢的食物	パスタ
讨厌的食物	タマネギ
喜欢的类型	真っ直ぐな人

从地位来看是本作女主角般的存在，理想是成为骑师。性格极度偏S，甚至会直接用鞭子抽主人公，实在令人忍不住想问一句：这样的女主角当真大丈夫？关于花里爱的结局有BUG，在未更新的情况下，花里爱的清醒幸福结局和醉酒幸福结局剧情是一样的，两个结局都能出真名。而在结局中花里爱的真名是早乙女**ありす**，但在通关后的个人资料里却显示的是五月女**ありす**（日语中早乙女和五月女发音相同）。更新后真名会显示为花里爱，同字不同音（假名为**かりあ**，真名为**はなさと あい**）。不过此BUG不影响奖杯。

个人资料重点提示

生日&年龄：从美月处得到提示邮件，于12月17日庆祝。
本名：达成双方清醒时的幸福结局。
三围：正坐状态的ETS时选择话题“スタイルいいよね！”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプは？”

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过花里爱，此时对话会有不同。
有短信。

M2 花里爱ちゃんの趣味 B・男醉

有短信。

M3 美月と仲良し G・男清・女醉

指名花里爱4次以上时发生。

M4 美月応援 自

M5 花里爱ちゃんはすごい B・男醉

有短信。

M6 最初のデートに誘う B・男醉

有短信。

M7 （约会）ショッピングモール

有短信。可回复。
之后进入侧坐状态。

M8 ムチが壊れて… G・女醉

M8发生后，在M20发生前必须从繁华街购买关键道具“乘马**ムチ**”并赠送，其价格为17000日元。
有短信。

M9 疲れてない？ G・女醉

有短信。

M10 大会が近くて G・女醉

有短信。
之后花里爱休息2～3周。

M11 大会どうだった? B・男醉

有短信。

M12 美月乱入 自

M13 大変だったみたいだね B・男醉

花里爱好感度高的时候进入M14，否则的话直接进入M18。结局的关键之一。

M14 温泉デートに誘う B・男醉

好感度高的时候发生触摸事件。

有短信。

M15 （约会）温泉

此前已完成至少两个支线，就能在温泉约会中进入混浴。结局的关键之一。

有短信。

之后进入VIP状态。

M16 温泉の感想 G・女醉

M17 花里爱ちゃんの笑顔 B・男醉

有短信。

M18 大事な时间 G・女醉

有短信。可回复。

M19 理想の家庭 G・女醉

M20 その后、お父さんとは? B・男醉

已赠送关键道具并经历了温泉混浴时，进入M21，否则的话直接跳到M24。结局的关键之一。

有短信。可回复。

M21 デートに誘う G・女醉

有短信。

M22 （约会）游园地

M23 （连续约会）高级レストラン

游园地约会中，触摸手腕就能进入M23。结局的关键之一。

有短信。连续约会时可回复。

M24 次の大会はいつ? B・男醉

M25 なんか无理してない? B・男醉

M26 大结局

幸福、朋友、失败结局条件总结



1.M8发生后，在M20发生前必须从繁华街购买关键道具“乘马ムチ”并赠送，其价格为17000日元。

2.必须经历过M15温泉约会，而且必须是混浴。完成至少两个支线，就能在温泉约会中进入混浴。

3.必须触发M23的连续约会。M22的游园地约会中，触摸手腕就能进入M23。

满足以上条件后，在迎来大结局时如果花里爱的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果M23未发生，而且花里爱的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

支线事件

S1-1 デートへの誘い：ビリヤード G・皆

S1-2 （约会）ビリヤード大会の练习

有短信。

S2-1 ビリヤード大会の结果 B・皆

S2-2 デートへの誘い：罚ゲーム B・皆

S2-3 （约会）风铃病院

有短信。

S3-1 キャラモノ好き G・皆

花里爱侧坐状态时才能触发。

S3-2 キャラショップ B・皆

S3-3 新しいキャラショップ B・皆

S3-4 （约会）新しいキャラショップ

侧坐状态下才能触发这一事件。关系到奖杯。

有短信。

S4-1 太りました? G・皆

S4-2 乘马しません? G・皆

S4-3 乘马しましょう! G・皆

S4-4 （约会）乘马

S4-5 （连续约会）家电量贩店

约会中的触摸事件点击手掌，就会展开连续约会。

有回信

圣诞约会及结局

12月24日，当花里爱处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B・男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生白色圣诞节剧情。

1. 四个支线全部完成。
2. 触摸环节点击脸颊。

在漫天雪花中果断KISS花里爱的嘴唇，即可进入圣诞结局。





情人节约会及结局

2月11日，当花里爱处于VIP状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G・女醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生情人节快乐剧情。

1. 已打出花里爱的圣诞结局。
2. 约会中的触摸环节点击额头。
3. 约会中选择“水族馆”。

最后果断亲吻花里爱，即可进入情人节结局。

萌黄



超能力御姐

声优：ささきのぞみ

个人曲：Hallelujah!

年龄	21岁
本名	相乐远子
三围	90/60/86
血型	O型
生日	7月5日
出身地	兵库
喜欢的酒	ビ-ル
喜欢的食物	お好み焼き、キャベツ焼き
讨厌的食物	コ-ヒ-
喜欢的类型	賴りがいがある人

剧透警告！

看上去似乎就是一个大胸治愈型的关西口音御姐，但实际上是一名拥有4种超能力的强者，而且还自带天然属性。总觉得这个角色设定似乎有些参照时下最火的韩剧《来自XX的你》，不得不说D3P你实在太会借鉴啦！那口软绵绵的关西口音实在够萌，其声优实际上是给《某科学的超电磁炮》里的御坂妹配音的佐佐木望，两种声音还是差得挺远的。顺带一提的是她的4种超能力为传送、念力、发火和千里眼。

个人资料重点提示

生日&年龄：从雅处得到提示邮件，于7月2日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局。
三围：正坐状态的ETS时选择话题"スリ-サイズは？"
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题"好きな男性のタイプは？"

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过萌黄，此时对话会有不同。

有短信。可回信。

M2 一人暮らしの理由 B・男醉

有短信。可回信。

M3 雅と仲良し G・女醉

有短信。

M4 雅应援 自

M5 超能力? G・女醉

有短信。

M6 最初のデートへの诱い B・男醉

有短信。

M7 （约会）游园地

有短信。可回信。
之后进入侧坐状态。

M8 なぜなに超能力 B・男醉

有短信。可回信。

M9 アメジスト情报 B・男醉

M9发生后，在M16发生前，去繁华街购买关键道具**"アメジストバングル"**并赠送，其价格为39000日元。不懂日语的朋友请注意不要买成了诞生石中的**アメジスト**。结局的关键之一。此道具在达成萌黄的幸福结局后可以作为饰品全员穿戴。

有短信。

M10 デートの诱い B・男醉

好感度10以上发生。此事件有可能提前发生。

M11 （约会）映画馆

M12 （连续约会）公园

映画馆约会中，如果好感度的话会出现触摸事件，正确点击右手的话就会触发连续约会。结局的关键之一。

有短信。连续约会后可回信。

M13 これでもお姉ちゃん G・女醉

有短信。可回信。

M14 超能力の发动条件1 B・男醉

有短信。

M15 超能力の发动条件2 G・男醉

有短信。可回信。

M16 搜索依赖 G・女醉

有短信。
之后进入VIP状态。

M17 超能力の发动条件3 B・男醉

有短信。可回信。

M18 嬉しい反面 G・女醉

有短信。可回信。

M19 何かしたい G・女醉

有短信。

M20 超能力が发动してなかった B・男醉

已赠送关键道具并触发了M12时进入M21，否则的话直接跳到M24。结局的关键之一。

有短信。可回信。

M21 温泉デートに诱う G・醉

好感度高的时候发生触摸事件，正确答案是肩。

有短信。

M22 （约会）温泉

结局的关键之一。
有短信。

M23 温泉の感想 G・女醉

有短信。

M24 谜の雅押し G・女醉

M25 困惑主人公 B・男醉

有短信。可回信。

M26 なんか变だよ B・男醉

M27 大结局



幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M9 发生后，在 M16 发生前，去繁华街购买关键道具“アメジストバングル”并赠送，其价格为 39000 日元。

2. 必须触发 M12 的连续约会。M11 的映画馆约会中，如果好感度的话会出现触摸事件，正确点击右手的话就会触发连续约会。

3. 必须触发 M22 的温泉约会。

满足以上条件后，在迎来大结局时如果萌黄的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果 M22 未发生，而且萌黄的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

支线事件

S1-1 关西人らしく B・皆

S1-2 （约会）アジアンレストラン

必须已问出萌黄的出身地后才能触发。
有短信。

S2-1 メイドは大变 1 B・皆

S2-2 惯れてみる？ B・皆

S2-3 （约会）风铃病院

必须进入侧坐状态后才能触发。
有短信。

S3-1 メイドは大变 2 B・皆

S3-2 热带鱼のこと G・皆

S3-3 水族馆に行かない？ B・皆

S3-4 （约会）水族馆

有短信。

S4-1 メイドは大变 3 G・皆

S4-2 あにまるランド G・皆

S4-3 本格的に愈されたい B・皆

S4-4 （约会）牧场

S4-5 （连续约会）デートの缔めくくりに

牧场约会时在触摸环节必须点击背，才能触发连续约会。
有短信。

圣诞约会及结局

12 月 24 日，当萌黄处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B・男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1. 四个支线全部完成（包括 S4-5）。

2. 约会时选择“彼氏になりたい”。

最后果断亲吻萌黄，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2 月 11 日，当萌黄处于 VIP 状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G・女醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生情人节快乐剧情。

1. 已打出萌黄的圣诞结局。

2. 约会的触摸环节中点击脸颊。

最后果断亲吻萌黄，即可进入情人节结局。



混血金发萝

セイラ

声优：山本亚衣

个人曲： I Know☆U know

年龄	22岁
本名	纱罗・スローン
三围	79/56/80
血型	A型
生日	12月4日
出身地	サンフランシスコ
喜欢的酒	ウイスキー
喜欢的食物	Beef Bowl（牛丼）
讨厌的食物	モツ
喜欢的类型	芯のしっかりした人

美日混血金发萝莉，身负家族使命来到日本，拜诺可为师学习各种宅文化。性格和传统的金发大小姐不同，轻度腐女向。作为一个在美国长大的日本人，看待日本的一切都另有想法，这点在和她聊天时体现得很明显，仔细体会的话能找出不少有意思的地方。个人认为其个人曲的编舞为本作最佳，强烈推荐。



个人资料重点提示

生日&年龄：从ノコ处得到提示邮件，于12月3日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局。
三围：正坐状态的ETS时选择话题“スリーサイズは？”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプの男性は？”

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过セイラ，此时对话会有不同。
有短信。可回信。

M2 外国系サッパリ女子 G・女醉

有短信。可回信。

M3 ノコと仲良し B・男醉

有短信。

M4 ノコ应援 自

M5 日本の文化は好きだけど G・女醉

有短信。

M6 最初のデートの誘い B・男醉

有短信。

M7 (约会)ゲームセンター

有短信。
之后进入侧坐状态。

M8 家族の话 G・女醉

有短信。可回信。

M9 舞妓は~ん! G・女醉

M9 发生后，在 M21 发生前，去繁华街购买关键道具“扇子”并赠送，其价格为 26000 日元。结局的关键之一。

有短信。

M10 有短信。可回信。

收到短信后回复“家电量贩店に一绪に行こう!”，会进入被动约会。由于是主线攻略上必发生的剧情，可以用来解除奖杯“浮气者”。结局的关键之一。

M11 (被动约会)家电量贩店

有短信。

M12 チョチョイのチョイよ G・女醉

有短信。可回信。

M13 暴走闻かん车 B・男醉

有短信。可回信。

M14 プレゼンの结果 B・男醉

有短信。

M15 特急 暴走闻かん车 G・女醉

有短信。可回信。

M16 お出かけに行こう B・男醉

有短信。

M17 (约会)ショッピングモール

M18 (连续约会)公园・夜

触摸事件中选择肩，会展开连续约会。结局的关键之一。

有短信。触发连续约会时可回信。

M19 一人よがり G・女醉

有短信。可回信。

M20 家族に绍介 G・女醉

有短信。可回信。
之后进入 VIP 状态。

M21 メインターゲット B・男醉

有短信。

M22 慰めなさい! G・女醉

已赠送关键道具，并且已触发 M11 和 M18 时自动进入 M23，否则的话直接跳到 M26。结局的关键之一。

有短信。可回信。

M23 お疲れなら温泉へ B・男醉

M24 (约会)温泉

有短信。

M25 温泉の感想 G・女醉

M26 もう一顽张り B・男醉

有短信。可回信。

M27 明日 B・男醉

M28 大结局

幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M9 发生后，在 M21 发生前，去繁华街购买关键道具“扇子”并赠送，其价格为 26000 日元。

2. 必须触发 M11 的被动约会。在 M10 中收到短信后回复“家电量贩店に一绪に行こう!”，就会进入被动约会。

3. 必须触发 M18 的连续约会。在 M17 的触摸事件中选择肩，就会展开连续约会。

满足以上 3 个条件后，才能触发 M24 的温泉约会。在 M24 发生的情况下，迎来大结局时如果セイラ的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果 M24 未发生，而且セイラ的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

支线事件

S1-1 (支线约会1的邀请) G・皆

S1-2 (约会)アジアンレストラン

有短信。

S2-1 (支线约会2的对话) B・皆

S2-2 (支线约会2的邀请) B・皆

S2-3 (约会)映画馆

进入侧坐状态后才能触发。
有短信。

S3-1 (支线约会3的对话1) G・皆

S3-2 (支线约会2的对话2) G・皆



S3-3 (支线约会2的邀请) B・皆

S3-4 (约会)风铃病院

有短信。

S4-1 (支线约会4的对话1)日本の家屋 G・皆

S4-2 (支线约会4的对话2)アニメとか好き? B・皆

S4-3 (支线约会4的邀请) B・皆

S4-4 (约会)イベント会场

S4-5 (连续约会)バー

触摸事件中选择手，就会发生连续约会。
有短信。



圣诞约会及结局

12 月 24 日，当セイラ处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请(B・男醉)。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1. 四个支线全部完成(包括 S4-5)。

2. 约会的触摸事件中选择背。

最后果断亲吻セイラ，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2 月 11 日，当セイラ处于 VIP 状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请(G・女醉)。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。

1. 已打出セイラ的圣诞结局。

2. 约会中选择“セイラちゃんだから”。

最后果断亲吻セイラ，即可进入情人节结局。



温柔大姐头



声优：山村响

个人曲：梦の静寂

年龄	21岁
本名	花柳雅子
三围	90/54/88
血型	A型
生日	10月10日
出身地	千叶
喜欢的酒	梅酒
喜欢的食物	カツ丼
讨厌的食物	ケーキ
喜欢的类型	见守ってくれる人

剧透注意！

想提高自己女人味的黑长直御姐，不过却有着不为人知的过去。以前曾是横行一方的飞车党首领，身手过人，以其硬朗作风吸引了无数妹子。苦于这点的她决心摆脱过去、重新作人，不过一喝醉就会本性暴露。作为本作声优中唱功最好的知名歌手，雅搭配什么曲子都不错。不仅样子出众，剧情设置也很丰富，而且支线上的限制很多，明显是受到制作组偏爱的角色。

个人资料重点提示

生日&年龄：从萌黄处得到提示邮件，于10月8日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局。
三围：正坐状态的ETS时选择话题“スリ—サイズは？”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプの男性を闻く”

主线流程

M1 初指名

如果此前在街上遇到过雅，此时对话会有不同。
有短信。可回信。

M2 ヤンキーモード G・女醉

有短信。

M3 萌黄と仲良し G・女醉

有短信。可回信。

M4 萌黄应援 自

M5 これが雅のファミリーだ 自・女醉

有短信。可回信。

M6 最初のデートへの诱い B・男醉

有短信。

M7 （约会）ショッピングモール

有短信。
之后进入侧坐状态。

M8 保育士になるため B・男醉

有短信。可回信。

M9 实习の话 G・女醉

有短信。

M10 子供のおもちゃ G・女醉

M6 发生后，在 M18 发生前，去繁华街购买关键道具“子供のおもちゃ”并赠送，其价格为 8500 日元。此事件有可能提前发生。结局的关键之一。
有短信。

M11 デートへの诱い2 B・男醉

此事件有可能提前发生。
有短信。

M12 （约会）游园地

M13 （连续约会）公园

M10 发生后才能发生 M11，从而引发 M12 的约会。约会中的触摸事件要选择背，这样才能触发连续约会。结局的关键之一。
未触发连续约会时有短信。

M14 料理の话 G・女醉

有短信。可回信。

M15 昔の话 B・男醉

有短信。可回信。

M16 なんで保母さんか G・女醉

有短信。可回信。

M17 スト—カ—とフリル G・女醉

有短信。可回信。

M18 キスいっとく？ B・男醉

有短信。

M19 雅の嫉妒！？ G・女醉

有短信。可回信。

M20 女らしさと保母さんと B・男醉

有短信。可回信。

M21 家族の反应 B・男醉

之后进入 VIP 状态。

M22 试验に焦る雅さん G・女醉

已赠送关键道具，并触发 M13 时自动进入 M23，否则的话直接跳到 M25。结局的关键之一。
有短信。可回信。

M23 お疲れなら、温泉へ B・男醉

好感度高的时候出现触摸事件，正确答案是右手。
有短信。

M24 （约会）温泉

有短信。

M25 温泉の感想 G・女醉

M26 スト—カ—？ G・女醉

有短信。可回信。

M27 试验の准备は万端？ B・男醉

M28 大结局



幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M6 发生后，在 M18 发生前，去繁华街购买关键道具“子供のおもちゃ”并赠送，其价格为 8500 日元。

2. 必须触发 M13 的连续约会。M10 发生后才能发生 M11，从而引发 M12 的约会。M12 的触摸事件要选择背，这样才能触发 M13 的连续约会。

满足以上 2 个条件后，才能触发 M23 的温泉约会邀请。

在 M23 发生的情况下，迎来大结局时如果雅的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果 M23 未发生，而且雅的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

支线事件

S1-1 （支线约会1的邀请） G · 皆

S1-2 （约会）映画馆

有短信。

S2-1 （支线约会2的对话） G · 皆

S2-2 （支线约会2的邀请） B · 皆

S2-3 （约会）风铃病院

S2-2 只会于 M5 ~ M19 之间发生。此约会关系到一个奖杯。

有短信。

S3-1 （支线约会3的对话1） G · 皆

S3-2 （支线约会3的对话2） B · 皆

S3-3 （支线约会3的邀请） G · 皆

S3-4 （约会）水族馆

此约会只会出现于 M15 之后、M19 之前。

有短信。

S4-1 （支线约会4的对话1） G · 皆

S4-2 （支线约会4的对话2） G · 皆

S4-3 （支线约会4的邀请） G · 皆

S4-4 （被动约会）保育园

S4-5 （连续约会）公园

此被动约会由ヒナ的短信触发，必须回复“行く！行くったら行く！”才能触发。之后会强制进入梦幻虫捕捉环节，只有在成功抓住梦幻虫的情况下才会展开连续约会。

有短信。

圣诞约会及结局

12 月 24 日，当雅处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B·男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1. 四个支线全部完成（包括 S4-5）。

2. 约会的触摸事件中选择脸颊。

最后果断亲吻雅，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2 月 11 日，当雅处于 VIP 状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G·女醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。

1. 已打出雅的圣诞结局。

2. 约会中选择“全员からもらう…”。

最后果断亲吻雅，即可进入情人节结局。

无敌粉红宅 ノコ



声优：白川爱实

个人曲：O-share is Noko-ism!

年龄	22岁
本名	歌代纪子
三围	85/62/83
血型	B型
生日	1月25日
出身地	东京
喜欢的酒	ドリームカクテルライト
喜欢的食物	チーズ
讨厌的食物	レバー
喜欢的类型	趣味の合う人

最近比较俗套的宅女设定，但还是很可爱啊！可惜主人公被设定为对 OTAKU 文化一窍不通的类型，不过这种宅得要死却美丽无比的妹子，果然还是只能存在于二次元中吧！和塞拉是师徒关系，不过两人发展方向不同（笑）。虽然因为版权关系很多名词都模棱两可，但懂的人看懂了还是很带感的。声优不算很出名，但表现上佳，特别酒醉时各种恶意卖萌。



个人资料重点提示

生日&年龄：从セイラ或铃凛处得到提示邮件，于1月21日庆祝。

本名：达成ETS时的幸福结局。

三围：侧坐状态的ETS时选择话题“教えてノコ先生”。

喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“ノコちゃんの好きなタイプ”。

主线流程

M1 初指名

如果此前在街上遇到过ノコ，此时对话会有不同。

有短信。

M2 趣味は？ G · 女醉

有短信。

M3 あのアニメ……知ってる？ G · 女醉

有短信。

M4 セイラと仲良し B・男酔



M5 セイラ応援 自



M6 ネットアイドル B・男酔

有短信。可回信。



M7 デートへの誘い1 B・男酔



M8 （约会）公园

有短信。



M9 デートの感想 B・男酔

有短信。
之后进入侧坐状态。



M10 （关键道具情报） G・女酔

M10发生后，在M19发生前，去繁华街购买关键道具"ヘッドフォン"并赠送。此道具在达成ノコ的幸福结局后可以作为饰品全员穿戴。结局的关键之一。
有短信。



M11 ノコちゃんの梦は？ B・男酔

有短信。可回信。



M12 デートへの誘い2 B・男酔

有短信。可回信。



M13 （约会）都会

M14 （连续约会）ショップ街

约会地点要选择水族馆，触摸事件选择摸头，就会展开连续约会。结局的关键之一。
有短信。触发连续约会时可回信。



M15 （剧情分歧）

M14已发生时，自动进入M17。M14未发生时，自动进入M16。结局的关键之一。



M16 インタビューされた G・女酔

之后自动进入M18。
有短信。可回信。



M17 やっぱりノコちゃんは B・男酔

有短信。可回信。



M18 元気ないね B・男酔



M19 セイラ応援 自

M20 なんでブログやめるの？ B・男酔

之后进入VIP状态。



M21 どーせるあたしなんて G・男酔

已赠送关键道具，且触发M14的情况下自动进入M22，否则的话跳到M25。结局的关键之一。



M22 デートへの誘い3 B・男酔

有短信。可回信。



M23 （约会）温泉

已完成至少两个支线约会的话，会发生混浴。触摸事件的正确答案是肩。结局的关键之一。
有短信。



M24 温泉の感想 G・女酔

有短信。可回信。



M25 あんたは里切らないわよね G・女酔

发生温泉混浴时跳至M27，否则的话自动进入M26。结局的关键之一。



M26 元気になれた？ B・男酔

之后直接跳至M30的大结局。

M27 デートへの誘い4 B・男酔

有短信。



M28 （约会）都会

有短信。可回信。



M29 元気になったみたい B・男酔



M30 大结局

幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M10发生后，在M19发生前，去繁华街购买关键道具"ヘッドフォン"并赠送。

2.必须触发M14的连续约会。M13的约会时地点要选择水族馆，触摸事件选择摸头，就会展开连续约会。

3.满足以上2个条件后，才能触发M22的温泉约会邀请。此时必须已完成至少两个支线约会才能发生温泉混浴，而触摸事件的正确答案是肩。

4.温泉混浴发生后会触发M28的第4次主线约会。

在M28发生的情况下，迎来大结局时如果ノコ的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果M28未发生，而且ノコ的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。



支线事件

S1-1 （支线约会1的邀请） G・皆

S1-2 （约会）同人志即卖会

有短信。



S2-1 （支线约会2的对话） G・皆



S2-2 （支线约会2的邀请） B・皆

S2-3 （约会）风铃病院

有短信。



S3-1 （支线约会3的对话1） G・皆



S3-2 （支线约会3的对话2） G・皆



S3-3 （支线约会3的邀请） G・皆

S3-4 （约会）公园

关系到奖杯。顺带一提的是，内衣大盗事件到最后也没交代谁是犯人，不过答案在奖杯图标上……
有短信。



S4-1 （支线约会4的对话1） G・皆



S4-2 （支线约会4的对话2） B・皆



S4-3 （支线约会4的邀请） G・皆

S4-4 （约会）イベント会场

S4-5 （连续约会）アジアンレストラン

约会中的触摸事件要点击右肩，之后便会展开连续约会。
有短信。

圣诞约会及结局

12月24日，当ノコ处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B・男酔）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1.四个支线全部完成（包括S4-5）。

2.约会的触摸事件中选择手腕。

最后果断亲吻ノコ，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2月11日，当ノコ处于VIP状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G・女酔）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。

1.已打出雅的圣诞结局。

2.约会的触摸事件中选择背。

最后果断亲吻ノコ，即可进入情人节结局。

妖艳占卜师



樱华

声优：中岛沙树

个人曲：Full moon ~抱きしめたい

年龄	23岁
本名	泉咲樱
三围	92/59/90
血型	B型
生日	2月19日
出身地	岛根
喜欢的酒	ブランデ-
喜欢的食物	ハムサンド
讨厌的食物	ゆで玉子
喜欢的类型	ミステリアスな人

拥有本作最傲人三围的御姐，总是会不时为主人公进行占卜，发来的短信各种看不懂。对于各种成人话题能够游刃有余地回应，在其他角色的故事中也经常有惊人之举。攻略时注意关键道具价值20万，再就是生日很晚才出，要计划好时间。

个人资料重点提示

生日&年龄：从ちり处得到提示邮件，于2月18日庆祝。
本名：达成ETS时的幸福结局。
三围：正坐状态的ETS时选择话题"スリ-サイズは？"
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题"好きなタイプの男性"。

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过樱华，此时对话会有不同。
有短信。可回信。

M2 占いに兴味ある？ G·女醉

有短信。可回信。

M3 占いの结果どうだった？ B·男醉

有短信。

M4 チリと仲良し G·女醉

有短信。可回信。

M5 チリ应援 自

M6 最初のデートへの诱い B·男醉

有短信。可回信。

M7 （约会）シャッピングモール

有短信。
之后进入侧坐状态。

M8 确率 B·男醉

有短信。可回信。

M9 数学者 G·女醉

有短信。可回信。

M10 今日の占い G·女醉

M10发生后，在M18发生前，去繁华街购买关键道具"水晶玉"并赠送。注意该商品的价格为20万元。结局的关键之一。
有短信。

M11 デートの诱い G·女醉

好感度高的时候自动进入M12，否则的话直接跳到M14。此事件有可能提前发生。结局的关键之一。
有短信。

M12 （约会）博物馆

M13 （连续约会）バー

约会中的触摸事件要选择额头，才能展开连续约会。结局的关键之一。
有短信。可回信。

M14 占いは外れる B·男醉

有短信。可回信。

M15 占い再チャレンジ G·女醉

有短信。可回信。

M16 やっぱり外れる B·男醉

有短信。可回信。

M17 心机一转 G·女醉

有短信。

M18 今日の占い G·女醉

有短信。可回信。
之后进入VIP状态。

M19 樱华の占い B·男醉

有短信。可回信。

M20 モヤ？オーラ？ B·男醉

有短信。可回信。

M21 占い暴走 G·女醉

已赠送关键道具，且触发了M13时进入M22，否则的话直接跳到M25。结局的关键之一。

M22 デートに诱います B·男醉

好感度高时追加触摸事件，正确答案是右手。

M23 （约会）温泉

已完成至少两个支线约会的话变为混浴，触摸事件的正确答案是肩。
有短信。

M24 温泉の感想 G·女醉

M25 オーラの解き方 G·女醉

M26 樱华 B·男醉

M27 大结局



幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M10 发生后，在 M18 发生前，去繁华街购买关键道具“水晶玉”并赠送。注意该商品的价格为 20 万元。

2. 必须触发 M13 的连续约会。首先在 M11 之前好感度要高，这样才能触发 M11。M12 的约会中的触摸事件要选择额头，才能展开连续约会。

满足以上 2 个条件后，才能触发 M23 的温泉约会。

在 M23 发生的情况下，迎来大结局时如果樱华的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果 M23 未发生，而且樱华的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

支线事件

S1-1 （支线约会1的邀请） B・皆

S1-2 （约会）ビリヤード场

有短信。

S2-1 （支线约会2的对话） G・皆

S2-2 （支线约会2的邀请） G・皆

S2-3 （约会）ゲームセンター

有短信。

S3-1 （支线约会3的对话1） G・皆

S3-2 （支线约会3的对话2） B・皆

S3-3 （支线约会3的邀请） B・皆

S3-4 （约会）公园・夜

进入侧坐状态才能触发。

有短信。

S4-1 （支线约会4的对话1） G・皆

S4-2 （支线约会4的对话2） G・皆

S4-3 （支线约会4的邀请） G・皆

S4-4 （约会）风铃病院

S4-5 （连续约会）公园

约会中的触摸事件要点击手，之后便会展开连续约会。

有短信。

圣诞约会及结局

12 月 24 日，当樱华处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B・男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1. 四个支线全部完成（包括 S4-5）。
2. 约会中选择“目标を赏赞する”。

最后果断亲吻樱华，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2 月 11 日，当樱华处于 VIP 状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G・女醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。

1. 已打出樱华的圣诞结局。
2. 约会中选择“读みたい…”

最后果断亲吻樱华，即可进入情人节结局。

美月 朴素农家娘



声优：高桥未奈美

个人曲：私の心の中の太阳

年龄	20岁
本名	大地惠
三围	82/56/85
血型	AB型
生日	11月11日
出身地	栃木
喜欢的酒	ワイン
喜欢的食物	果物
讨厌的食物	海产物
喜欢的类型	器の大きい人



这几年以农业为主题的动漫在日本比较火，这回《DCC》里也加入了一个农家娘。从外表来看美月恐怕是系列所有女孩中最不起眼的一个，角色设定也很简单，热爱农业、质朴怕生的乡下女孩。估计设计者是想让这样的女孩出现在夜店里形成反差萌，相信也有不少人喜爱这种设定。攻略的难度是最低的，可以拿来练手。

个人资料重点提示

生日&年龄：从花里爱处得到提示邮件，于11月12日庆祝。

本名：达成ETS时的幸福结局。

三围：正坐状态的ETS时选择话题“スリ-サイズは？”

喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプの男性は？”。

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过美月，此时对话会有不同。

有短信。可回信。

M2 农业 B・男醉

有短信。可回信。

M3 纯朴も过ぎる G・女醉

有短信。可回信。

M4 花里爱と仲良し G・女醉

有短信。可回信。

M5 花里爱应援 自

M6 最初のデートへの诱い B・男醉

有短信。

M7 （约会）游园地

有短信。
之后进入侧坐状态。

M8 おにいちゃん! G・女醉

有短信。可回信。

M9 美月のお气に入り G・女醉

M9发生后，在M20发生前，去繁华街购买关键道具“**はがねのかま**”并赠送。该商品的价格为9850元。此事件有可能提前发生。顺带一提的是这个道具的说明和送出时的音效都十分恶搞。结局的关键之一。
有短信。可回信。

M10 实家の话 B・男醉

有短信。可回信。

M11 美月の学生时代 B・男醉

有短信。可回信。

M12 都会に憧れる G・女醉

好感度高的时候进入M13，否则的话直接跳至M15。结局的关键之一。
有短信。

M13 お出かけに行こう B・男醉

有短信。

M14 （约会）水族馆

有短信。之后美月休息数周。

M15 花里爱应援 自

M16 花里爱应援 自

之后进入VIP状态。

M17 （约会）农场

M18 （连续约会）郊外のショッピングモール

约会中的触摸事件选择摸头，就会展开连续约会。结局的关键之一。
连续约会未发生时有短信。

M19 美月のただいま 自

有短信。可回信。

M20 家族に惊かれました B・男醉

有短信。可回信。

M21 ねむねむ美月 G・女醉

已赠送关键道具且已触发M18的话进入M22，否则的话直接跳至M25。结局的关键之一。
有短信。可回信。

M22 デートに诱い B・男醉

好感度高的时候追加触摸事件。
有短信。

M23 （约会）温泉

已完成至少两个支线约会的话变为混浴，触摸事件的正确答案是头。
有短信。

M24 温泉の感想 G・女醉

M25 お疲れ美月 G・女醉

有短信。可回信。

M26 大丈夫? B・男醉

有短信。

M27 ホントに大丈夫? B・男醉

M28 大结局



幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M9发生后，在M20发生前，去繁华街购买关键道具“はがねのかま”并赠送。
2.必须触发M14的水族馆约会。好感度高的时候进入M13，就会自动展开M14了。
3.必须触发M18的连续约会。在M17的农场约会中的选择摸头，就会展开连续约会。

满足以上3个条件后，就会触发M23的温泉约会。

在M23发生的情况下，迎来大结局时如果美月的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果M23未发生，而且美月的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

★支线事件★

S1-1 （支线约会1的邀请） B・皆

S1-2 （约会）牧场

有短信。

S2-1 （支线约会2的对话） G・皆

S2-2 （支线约会2的邀请） B・皆

S2-3 （约会）风铃病院

关系到奖杯。
有短信。



S3-1 （支线约会3的对话1） B・皆

S3-2 （支线约会3的对话2） B・皆

S3-3 （支线约会3的邀请） B・皆

S3-4 （约会）家电量贩店

有短信。

S4-1 （支线约会4的对话1） B・皆

S4-2 （支线约会4的对话2） G・皆

S4-3 （支线约会4的邀请） G・皆

S4-4 （约会）イベント会场

S4-5 （连续约会）屋上

好感度极高时自动展开连续约会。
有短信。

圣诞约会及结局

12月24日，当美月处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B・男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。
1.四个支线全部完成（包括S4-5）。
2.约会中选择“もちろんっ！…”。
最后果断亲吻美月，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2月11日，当美月处于VIP状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G・女醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。
1.已打出美月的圣诞结局。
2.约会中选择“特定の人にモテたい…”
最后果断亲吻美月，即可进入情人节结局。



可爱猫精灵

ちり

声优：田中真奈美

个人曲：嵐を呼ぶネコ☆

年龄	20岁
本名	千里子
三围	79/56/80
血型	A型
生日	6月8日
出身地	北の方にゃ!
喜欢的酒	日本酒
喜欢的食物	またたび
讨厌的食物	みかん
喜欢的类型	强そうな人

剧透警告！仔细观察醉酒MV有答案！

从建模来说绝对是本作制作得最用心的妹子，动作和表情都十分丰富，特别是喝醉时耳朵刷地一下竖起来的时候。其真实身分是日本神话中的妖怪猫又，果然神设定。因为本身算猫，所以性格和动作都是标准猫娘配置，十分之萌，比起其他妹子来实在是别有一番风味。顺带一提的是她的个人曲也是本作共通失败结局的STAFF曲目，仍由D3P的一帮中年大叔深情演绎。

个人资料重点提示

生日&年龄：从樱华处得到提示邮件，于6月4日庆祝。
本名：达成双方清醒时的幸福结局。
三围：侧坐状态的ETS主线话题“ちなみに……”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“ちいの好きなタイプ”。

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过美月，此时对话会有不同。

有短信。可回信。

M2 お店で动く理由 B·男醉

有短信。可回信。

M3 勉强したにゃ！ G·女醉

有短信。

M4 好きなかッコは？ G·女醉

有短信。

M5 好きな场所は？ G·女醉

有短信。

M6 タマタマ欲しいにゃ！ G·女醉

有短信。可回信。

M7 最初のデート G·女醉

有短信。

M8 （约会）牧场

有短信。
之后进入侧坐状态。

M9 （关键道具情报） B·男醉

M9发生后，在M19发生前，去繁华街购买关键道具“にゃんにゃん首轮”并赠送。此道具的价格为1万元，在达成ちり的幸福结局后将成为全员配置。结局的关键之一。

有短信。

M10 アイとは！ G·女醉

有短信。

M11 おーかと仲良しにゃ G·女醉

M12 樱华应援 自

M13 ちなみに B·男醉

有短信。

M14 デートの诱い G·女醉

有短信。

M15 （约会）水族馆

M16 （连续约会）公园·夜

水族馆的触摸事件正确部位是下巴（想象成安抚猫咪的动作），成功后就会展开连续约会。而公园的触摸事件正确部位是头。结局的关键之一。

仅在触摸事件失败时才有短信。

约会后如果好感度不足，或是任一触摸事件失败，直接跳至M18。否则将进入M17。

M17 なんで怒ったの？ B·男醉

有短信。

M18 今日も良い日にゃ G·女醉

有短信。

M19 元気ないな？ B·男醉

有短信。

M20 センパイの攻略难易度 G·女醉

已赠送关键道具并触发了M16且触摸事件选择正确时，进入M21。否则的话直接跳至M24。结局的关键之一。

M21 温泉デートに诱う B·男醉

好感度高的时候追加触摸事件，正确答案是下巴。

有短信。

M22 温泉デート

有短信。

M23 温泉の感想 G·女醉

有短信。

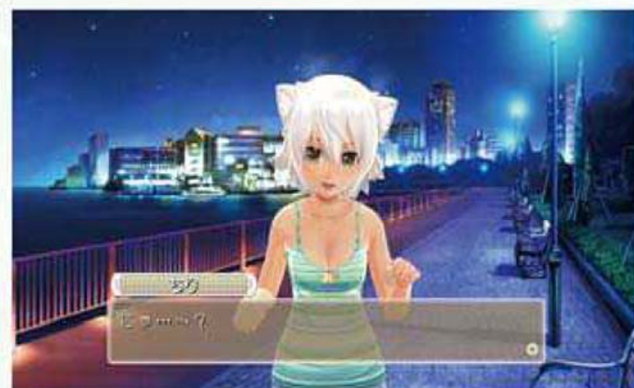
M24 ぽかぽかするにゃ G·女醉

M25 センパイのタマタマは G·女醉

有短信。

M26 最近变だぞ？ B·男醉

M27 大结局



幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M9 发生后，在 M19 发生前，去繁华街购买关键道具“にゃんにゃん首轮”并赠送。此道具的价格为 1 万元。

2. 必须触发 M16 的连续约会。水族馆的触摸事件正确部位是下巴，成功后就会展开连续约会。而公园的连续约会的触摸事件正确部位是头。

满足以上 2 个条件后，就会触发 M21 的温泉约会邀请。

在 M22 发生的情况下，迎来大结局时如果ちり的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果 M22 未发生，而且ちり的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

圣诞约会及结局

12 月 24 日，当ちり处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B・男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1. 四个支线全部完成（包括 S4-5）。

2. 约会中的触摸事件选择手。

最后果断亲吻ちり，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2 月 11 日，当ちり处于 VIP 状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G・女醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。

1. 已打出ちり的圣诞结局。

2. 约会中的触摸事件选择下巴。

最后果断亲吻ちり，即可进入情人节结局。

支线事件

S1-1 （支线约会1的邀请）猫探し G・皆

S1-2 （约会）公园

有短信。

S2-1 （支线约会2的对话）猫探し B・皆

S2-2 （支线约会2的邀请） G・皆

S2-3 （约会）风铃病院

有短信。

S3-1 （支线约会3的对话1） G・皆

S3-2 （支线约会3的对话2） B・皆

S3-3 （支线约会3的邀请） G・皆

S3-4 （约会）公园

有短信。

S4-1 （支线约会4的对话1） G・皆

S4-2 （支线约会4的对话2） B・皆

S4-3 （支线约会4的邀请） G・皆

S4-4 （约会）都会

S4-5 （连续约会）アジアンレストラン

约会中的触摸事件选择头，即可展开连续约会。

有短信。



天朝间谍娘 铃凛

声优：大山早稀

个人曲：Dragon Lady

年龄	22岁
本名	令狐纯
三围	86/58/89
血型	O型
生日	10月24日
出身地	香港
喜欢的酒	绍兴酒
喜欢的食物	饺子
讨厌的食物	大根
喜欢的类型	考えた事がない

需要 30 个奖杯才能解锁的隐藏角色，土豪可以直接 1000 日元购买。设定为十分少见的中国妹子，看样子似乎像初音蓝发版，实际上完全两回事。铃凛天然冒失，知识丰富，出身间谍世家。对话时经常提出各种问题考人，平时住在风铃病院，搞的那里成了著名的灵异景点。值得一提的是妹子的本名，《笑傲江湖》果然最近在日本很红。



个人资料重点提示

生日&年龄：从ノコ处得到提示邮件，于10月22日庆祝。

本名：达成双方清醒时的幸福结局。

三围：正坐状态的ETS主线话题“スリ-サイズは？”

喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプは？”

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过铃凛，此时对话会有不同。

有短信。可回信。

M2 普段なにしてるの? B・男醉

有短信。

M3 スパイある! G・女醉

有短信。可回信。

M4 日本の政治についてどう思うある!？ G・女醉

有短信。可回信。

M5 趣味を教えるある G・女醉

有短信。



M6 最初のデート（诱い） B·男醉

有短信。

M7 （约会）牧场

有短信。可回信。
之后进入侧坐状态。

M8 （关键道具情报） G·艾醉

M8 发生后，在 M16 发生前，去繁华街购买关键道具“フウセントウワタの钵”并赠送。此道具的价格为 23400 元。结局的关键之一。
有短信。

M9 ノコに聞くある！ G·艾醉

有短信。

M10 ノコ应援 自

M11 デートの诱い B·男醉

有短信。

M12 （约会）家电量贩店

M13 （连续约会）主人公の部屋

好感度高时约会中追加触摸事件，正确答案为手。正确的话展开连续约会。结局的关键之一。
有短信。可回信。

M14 ホンとにスパイなの？ B·男醉

M15 スパイになれないある G·艾醉

有短信。
之后进入 VIP 状态。

M16 铃凛にできること B·男醉

有短信。

M17 （约会）乗马クラブ

M18 （连续约会）夜の都会、フィットネスクラブ

约会中选择“まだ何かある！”，就会展开连续约会。结局的关键之一。
有短信。可回信。

M19 铃凛には何もできないある G·艾醉

已赠送关键道具，且已触发 M13 时进入 M20，否则的话直接跳至 M23。结局的关键之一。

M20 温泉デートに诱う B·男醉

好感度高的时候发生触摸事件，正确答案是头。此事件有可能提前发生。

M21 （约会）温泉

有短信。

M22 温泉の感想 G·艾醉

有短信。可回信。

M23 お花屋さんとかどうかな？ B·男醉

有短信。

M24 花屋さん？ B·男醉

M25 大结局

幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M8 发生后，在 M16 发生前，去繁华街购买关键道具“フウセントウワタの钵”并赠送。此道具的价格为 23400 元。

2. 必须触发 M13 的连续约会。M12 的家电量贩店约会在好感度高时会追加触摸事件，正确答案为手。正确的话展开连续约会。

3. 必须触发 M18 的连续约会。M17 的骑马俱乐部约会中选择“まだ何かある！”，就会展开连续约会。

满足以上 3 个条件后，就会触发 M20 的温泉约会邀请。

在 M21 发生的情况下，迎来大结局时如果铃凛的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果 M21 未发生，而且铃凛的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

支线事件

S1-1 （支线约会1的邀请） G·皆

S1-2 （约会）ショッピングモール

有短信。

S2-1 （支线约会2的对话） G·皆

S2-2 （支线约会2的邀请） G·皆

S2-3 （约会）ショップ街

有短信。

S3-1 （支线约会3的对话1） G·皆

S3-2 （支线约会3的对话2） B·皆

S3-3 （支线约会3的邀请） G·皆





S3-4 （约会）繁华街

有短信。

S4-1 （支线约会4的对话1） G·皆

S4-2 （支线约会4的对话2） G·皆

S4-3 （支线约会4的邀请） G·皆

S4-4 （约会）繁华街

S4-5 （连续约会）风铃病院

约会中的触摸事件选择右脚（画面最下方），即可展开连续约会。
有短信。

圣诞约会及结局

12 月 24 日，当铃凛处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B·男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1. 四个支线全部完成（包括 S4-5）。

2. 约会中先选择“观览车”，再于触摸事件中选择手。

最后果断亲吻铃凛，就会进入圣诞结局了。



情人节约会及结局

2 月 11 日，当铃凛处于 VIP 状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G·艾醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。

1. 已打出ちり的圣诞结局。

2. 约会中的触摸事件选择右手。

最后果断亲吻铃凛，即可进入情人节结局。

星来巡警妹



アンジュ

声优：小泽亚李

个人曲：Uchujiんっぽい

年龄	80岁
本名	凹凸♂♀
三围	78/64/79
血型	C型
生日	8月30日
出身地	DA—F982765星
喜欢的酒	所有酒
喜欢的食物	驮果子
讨厌的食物	わさび
喜欢的类型	一绪にいて落ち着く人

剧透警告

需要 35 个奖杯才能解锁的最终隐藏角色，土豪直接花钱可用。真实身分是 8 个负责地球安全的宇宙巡警中亚洲地区的担当。各种令人喷饭的外星传闻令人一路笑场，还经常会遇到各种奇形怪状的外星人，比前作的ノノノ还要有趣。果然“夜店大师”的最大魅力就是各种乱七八糟（正面意义）的妹子啊！

个人资料重点提示

生日&年龄：从萌黄处得到提示邮件，于8月27日庆祝。
本名：达成双方清醒时的幸福结局。
三围：正坐状态的仅男方酒醉时选择话题“スタイルいいよね！”，之后在正坐或侧坐状态的ETS时选择话题“スリ-サイズを教えて！”
喜欢的类型：正坐状态的ETS时选择话题“好きなタイプは？”

主线流程

M1 初指名 自

如果此前在街上遇到过アンジュ，此时对话会有不同。
有短信。可回信。

**M2 ホンカンは…… ** G·女醉

有短信。可回信。

M3 宇宙の警察 G·女醉

有短信。可回信。

M4 地球の刑事 G·女醉

有短信。可回信。

M5 宇宙警察って…… B·男醉

有短信。

M6 お願いがあります G·女醉

有短信。

M7 最初のデートへの誘い B·男醉

有短信。可回信。

M8 （约会）仓库街

有短信。

M9 不机嫌？ B·男醉

M9 发生后，在 M13 发生前，去繁华街购买关键道具“星武警察の魂”并赠送。此道具的价格为 77700 元。此道具在达成アンジュ的幸福结局后可以成为全员配置。结局的关键之一。
有短信。

M10 萌黄と仲良し G·女醉

M11 萌黄应援 自

M12 地球は平和 G·女醉

有短信。

M13 同僚の异动 B·男醉

如已赠送关键道具，进入 M14。否则的话直接跳到 M16。结局的关键之一。
有短信。

M14 温泉デートに诱う B·男醉

好感度高时追加触摸事件，正确答案为头。
有短信。

M15 （约会）温泉

有短信。

M16 （特殊判定）

从 M15 进入 M16 时，接下来进入 M17。如果从 M13 直接跳到 M16，接下来直接跳至 M18。结局的关键之一。
アンジュ要休息两周。

M17 助かりました G·女醉

接下来直接跳至 M19。
有短信。

M18 なんで休んでたの？ B·男醉

M19 元气ないね？ B·男醉

有短信。

M20 异动の话 G·男清·女醉

已触发 M15 时，进入 M21。否则的话直接跳至 M24。结局的关键之一。
有短信。

M21 デートの诱い B·男醉

有短信。可回信。

M22 （约会）游园地

M23 （连续约会）公园

正确选择是“观览车”、“俺に恋してるってこと？”、“サンドイッチ”，再触摸手，之后展开连续约会。结局的关键之一。
有短信。连续约会触发时可回信。

M24 お役に立てたのでしょうか？ G·女醉

M25 异动の话は？ B·男醉

M26 大结局



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

幸福、朋友、失败结局条件总结

1.M9 发生后，在 M13 发生前，去繁华街购买关键道具"星武警察の魂"并赠送。此道具的价格为 77700 元。

2. 必须触发 M15 的温泉约会。

满足以上两个条件后就会触发 M22 的游园地约会，约会中的正确选择是"观览车"、"俺に恋してるってこと？"、"サンドイッチ"，再触摸手。之后便会展开连续约会 M23。

在 M23 发生的情况下，迎来大结局时如果アンジュ的好感度很高，就会进入幸福结局。

如果 M23 未发生，而且铃凛的好感度低，就会进入失败结局。

如果既不满足幸福结局的条件，又不满足失败结局的条件，就会进入朋友结局。

支线事件

S1-1 （支线约会1的邀请） G · 皆

S1-2 （约会）水族馆

有短信。

S2-1 （支线约会2的对话） G · 皆

S2-2 （支线约会2的邀请） G · 皆

S2-3 （约会）ショップ街

有短信。

S3-1 （支线约会3的对话1） G · 皆

S3-2 （支线约会3的对话2） G · 皆

S3-3 （支线约会3的邀请） G · 皆

S3-4 （约会）アジアンレストラン

有短信。

S4-1 （支线约会4的对话1） G · 皆

S4-2 （支线约会4的对话2） G · 皆

S4-3 （支线约会4的邀请） G · 皆

S4-4 （约会）高级レストラン

S4-5 （连续约会）立ち饮み屋

约会中的触摸事件选择口，即可展开连续约会。

有短信。





圣诞约会及结局

12 月 24 日，当アンジュ处于侧坐状态且好感度高时，可以提出圣诞约会的邀请（B · 男醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻事件。

1. 四个支线全部完成（包括 S4-5）。

2. 约会中的触摸事件中选择手。

最后果断亲吻アンジュ，就会进入圣诞结局了。

情人节约会及结局

2 月 11 日，当アンジュ处于 VIP 状态且好感度高时，可以受到情人节约会的邀请（G · 女醉）。在约会中，如果满足以下条件，即可发生亲吻剧情。

1. 已打出ちり的圣诞结局。

2. 约会中的触摸事件选择鼻子。

最后果断亲吻アンジュ，即可进入情人节结局。

奖杯攻略

全奖杯路线图

奖杯总数	55	铜杯	42	银杯	11	金杯	1	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	40小时以上
在线奖杯	有
最少通关次数	14
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



本作的白金在有攻略的情况下难度不高。奖杯设置和之前的作品差不多，10 名女孩的幸福结局、任意女孩的圣诞结局、情人节结局、朋友结局，外加全员共通的失败结局，最少要通 14 遍。此外就是 10 名女孩的全资料，全迷你游戏 10 级，这就基本上是全部奖杯了。

由于本作的奖杯数量关系到隐藏角色的出现，所以即使是不打奖杯的朋友也有必要关心一下奖杯条件。不过由于本作的奖杯数量上升到了 55 个，而最终隐藏角色却只需要 35 个即可解释，因此难度比过去下降了不少。全部奖杯中，除了白金、全歌曲、黑金卡以及两名隐藏角色相关的奖杯外，其他奖杯都是一开始就能取得的，难度不大。要想速攻的话，首先推荐选择雅、花里爱、ノコ和美月这 4 位，因为她们的支线约会各关系到一个奖杯，4 人通关并补齐资料后，再任选一人把另外三种结局打出来。再配合其他杂七杂八的奖杯，就差不多能凑齐这个数啦！



もう梦じゃない 白金

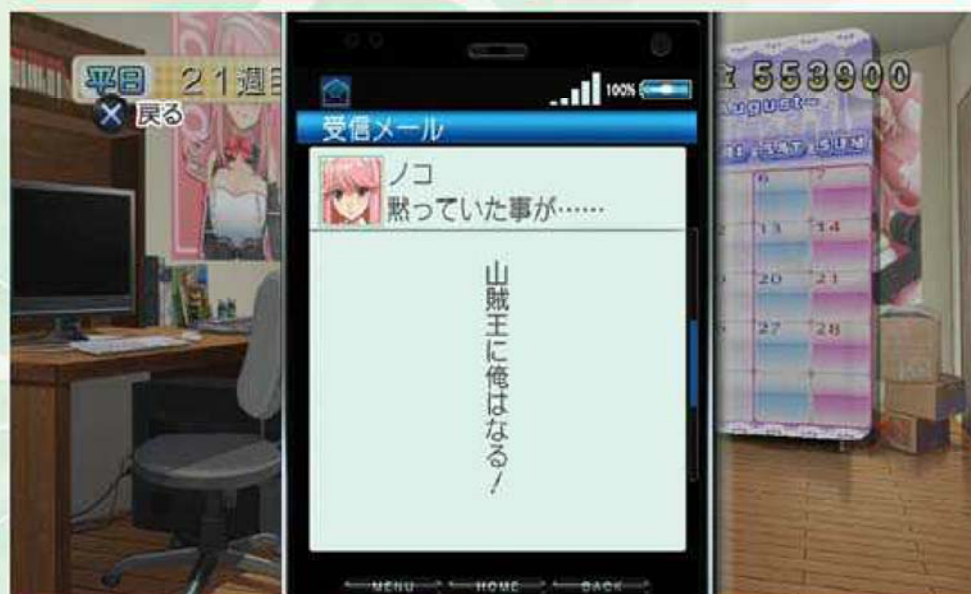
奖杯说明：获得全部奖杯



祝初来店 铜杯

奖杯说明：首次来店并指名

奖杯	奖杯说明	等级
カラオケ応援団	卡拉OK获得10级评价	铜杯
ケチャップマエストロ	蛋包饭写字获得10级评价	铜杯
アゲアゲプレイヤー	拼酒获得10级评价	铜杯
ラブラブチョコレート	巧克力棒之恋获得10级评价	铜杯
ぱっくりハンター	张嘴～啊获得10级评价	铜杯
ナイス・ショット	拍出BEST SHOT评价的照片	铜杯
ドリーム・キャッチャー	成功捉到梦幻虫	铜杯
魅惑のボイス	让醉酒的女孩唱歌	铜杯
私的スタイリスト	改变女孩的默认服饰	铜杯
インテリアの匠	改变店铺的默认装修	铜杯
帰って行ったヨッパライ	玩家喝到酩酊大醉	铜杯
酔いどれ天使	女孩喝到酩酊大醉	铜杯
废病院の秘密・雅	和雅一起去风铃病院	铜杯
废病院の秘密・美月	和美月一起去风铃病院	铜杯
正义の味方あらわる・花里愛	和花里爱一起去买玩具	铜杯
正义の味方あらわる・ノコ	和ノコ一起去抓内衣大盗	铜杯
石の上にも3年	任意工作的熟练度达到最大	铜杯
VIPルームより愛をこめて	首次进入VIP房间	铜杯
8ホストガール	除两名隐藏角色外指名过所有女孩	铜杯
ブラック会员	玩家卡达到黑金级别	铜杯
エールバトル	玩一场在线卡拉OK应援战	铜杯
花里愛ハッピーエンディング	花里爱的幸福结局达成	银杯
萌黄ハッピーエンディング	萌黄的幸福结局达成	银杯
セイラハッピーエンディング	セイラ的幸福结局达成	银杯
雅ハッピーエンディング	雅的幸福结局达成	银杯
ノコハッピーエンディング	ノコ的幸福结局达成	银杯
櫻華ハッピーエンディング	樱华的幸福结局达成	银杯
美月ハッピーエンディング	美月的幸福结局达成	银杯
ちりハッピーエンディング	ちり的幸福结局达成	银杯
鈴凛ハッピーエンディング	铃凛的幸福结局达成	银杯
アンジュハッピーエンディング	アンジュ的幸福结局达成	银杯
花里愛プロフィールコンプリート	花里爱的个人档案全部完成	铜杯
萌黄プロフィールコンプリート	萌黄的个人档案全部完成	铜杯
セイラプロフィールコンプリート	セイラ的个人档案全部完成	铜杯
雅プロフィールコンプリート	雅的个人档案全部完成	铜杯
ノコプロフィールコンプリート	ノコ的个人档案全部完成	铜杯
櫻華プロフィールコンプリート	樱华的个人档案全部完成	铜杯
美月プロフィールコンプリート	美月的个人档案全部完成	铜杯
ちりプロフィールコンプリート	ちり的个人档案全部完成	铜杯
鈴凛プロフィールコンプリート	铃凛的个人档案全部完成	铜杯
アンジュプロフィールコンプリート	アンジュ的个人档案全部完成	铜杯
母からの手紙	得到母亲寄来的生活费	铜杯
スウィートホーム	将自己的家布置为任意女孩的至高级周边	银杯
ラスト・マン・スタンディング	打出失败结局	铜杯
ベストフレンド	打出任意女孩的朋友结局	铜杯
メリクリ！	打出任意女孩的圣诞结局	铜杯
君とバレンタイン	打出任意女孩的情人节结局	金杯
ハッピーニューイヤー	与任意女孩进行初诣约会	铜杯
初めてのお泊まり	与任意女孩进行温泉约会	铜杯
コスプレマニア	在所有的COSPLAY日来店	铜杯
ドリームキング	累计来店100次	铜杯
カラオケの鬼	10首歌曲全部可选（DLC不算）	铜杯
浮气者	被动约会后指名其他的女孩子	铜杯



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

全机体操作指南

由于游戏的键位可以随意设定，加上每个玩家的操作习惯都有可能不一样，所以文中的操作全部以按键功能来表示。在格斗动作表格的指令中项目中，“N”表示不按任何方向输入格斗键，而“前”代表“↑＋格斗键”，所以“前NN”是三段格，实际上按了三次格斗键。而“横”、“后”也是同样道理。另外“>”符号仅仅是衔接的作用，没有特别意义。

上期《PS3专辑》为大家介绍了《EXVS FB》的系统以及取得游戏白金的攻略和一些资料，不过对本作来说，白金仅仅是其次，对战才是游戏的核心部分。因此本期《PS3专辑》为大家补完每一台机体的性能以及一些使用的心得。不过因为时间有限而且机体数量众多，杂志的篇幅也有限，所以介绍的内容可能无法面面俱到，所以这篇文章还是以抛砖引玉为主，要做到常战常胜，还是要靠大家不懈的努力和练习。

机动战士高达 EXTREME VS.完全爆发	BNGI	动作
PS3 机动战士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST		日版
2014年1月30日	本地1~2人，在线1~4人	对应年龄：12岁以上
售价为7980日元		

ガンダム

简介

万能、标准的机体，BR、BZ、援护等标准武装齐备的万能机（就是缺了照射），格斗能力虽不拔尖但也不算差，加上620的耐久在2000机体中算比较高的，因此很适合让新手来熟悉游戏的系统。由于射击武器丰富，因此作为后卫机有非常出色的支援和助攻能力。特格追加了召唤核心战斗机，而且用完之后可以重新装填（17秒）但是使用次数以及钢坦克的射击次数降到2发，因此还是要谨慎使用。格斗推荐用横格或者BD格。缺点是红锁的距离比较短，而且运动性能不算突出，距离远容易被无视，距离太近又容易被双锁，因此须要驾驶员谨慎作战以求稳定发挥。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	620

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	70	普通BR
主射蓄力	–	95	投掷手雷然后迅速将其射爆
副射击	3	99（弹头85、爆风20）	普通BZ
特殊射击	–	90/140/190	标枪攻击，可三段蓄力，命中后会残留在敌人身上一段时间
特殊格斗	2	100	召唤核心飞机机枪扫射并撞向对手
特格横派生	2	70×2	召唤钢坦克发射两发抛物线炮击，诱导较强

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	173	–
	NN前N	205	元祖威力较高的格斗动作
前格	前	90	具有多段伤害，
横格	横N	170	判定和补正比较优秀的格斗
后格	后	80	举盾，受到格斗可以马上反击，也可以抵挡射击，本作中取消了突进动作
BD格	BD前NN	186	–
特格派生	格斗时输入特格	90	踩踏攻击，强制DOWN

觉醒技	威力	备注
ラストシューティング	271/250	打飞对手后接高威力的对空射击。

シャア专用ゲルググ

简介

前作属于2000机体中的S级，但是由于本作的强化比较少，所以在2000机几乎全员加强的形势下相对来说没前作强势。前作中这台机体的强大之处在于格斗CS，这招虽然没有左右诱导，但是上下、前后的诱导却相当惊人，如果对手没有左右移动并且在红锁范围内，几乎必中。想发挥红勇士的实力必须用好这一招。由格CS可以取消BR和主射CS，因此一般接在BR后面，不过因为修正的关系，命中率不如以前。主射CS主要作用在于展开弹幕，降低主射的弹药消耗，不过位移的时候是没有甩诱导效果的，别指望能用来躲子弹。



基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹药数	威力	备注
主射击	5	65	威力偏低，而且射角也不优秀的劣化BR
主射蓄力	–	65～136	带左右移动效果的三连射
格斗蓄力	–	80/110/140	可三段蓄力的掷剑，第二段射出带麻痹效果，第三段命中能残留敌人身上10秒并附带迟钝效果
副射击	1	贴身1hit40	把剑当做回旋刀投掷，有多段判定，伤害视命中的段数有较大变化
特殊射击	1	30	召唤エルメス使用浮游炮

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	185	威力不俗的3连斩
N格派生	N前N	189	–
	N前后	187	–
	NN前N	216	–
	NN前前	217	–
	N后/NN后	149/192	–
前格	前	115	带盾判定的突进
横格	横	105	发生,判定以及抗打断性能优秀的格斗,适合带入连段
后格	后	80	多段伤害
BD格	BD前	92	命中后自动派生
特殊格斗	–	115	反击技能，本身没有伤害判定但是受到对手格斗攻击会马上给予三段格反击，BOOST槽消耗较多

觉醒技	威力	备注
エルメス呼出【突进】	263/244	召唤エルメス撞击对手

ギャン



简介

格斗型的2000机体，560的耐久算是偏低的。特格开盾有很高的实用价值，进可攻退可守，一定程度上弥补了耐久的缺陷。不过因为有耐久限制，而且重新装填时间长达25秒，1落之前尽量争取开两次以上吧。开战的时候善用主射或者主射蓄力靠近敌人，然后才有机会发挥自己所擅长的格斗。另外这台机体夺Down能力强，打倒一个对手后尽快跟同伴围攻另一个人会有很好的成效。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	560

武装	弹药数	威力	备注
主射击	10	72	长按可5连射
主射蓄力	–	50～95～135	召唤红勇士进行BR三连射
副射击	1	28	前方设置静止的浮游雷，敌人碰上之后或者过一段时间会爆炸
特殊射击	1	90	召唤アッザム使用电网,配合方向键可控制使用距离
特殊格斗	–	100（伤害值）	进入开盾状态，能够自动抵挡正面的射击和格斗，没有维持时间限制，但弹药数是表示能自动抵挡的伤害，耗光后状态解除

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	183	–
派生	NN前N	200	–
	N特格/NN特格	161/199	–
	N射/NN射	118	–
前格	前	141	多段突刺
横格	横N	134	可接主射或特格取消，主射取消不耗弹药，特格取消则是BD格的动作
后格	后	135	跳到空中然后急坠攻击
BD格	BD前NNNNN	126～233	1段命中之后可以连按追加伤害

觉醒技	威力	备注
水爆ミサイル	319/284	大范围核弹攻击

ジオング



基本参数	
Cost	耐久力
2000	560

简介

比较特殊的一台机体，拥有非常出色的武装和机动性，自登场以来进行了多次调整，而且都是削弱的，可见这台机体曾经有多强悍——当然现在也是。主射蓄力是这台机体最独特地方，它是全部机体中惟一能够独立于本体运作的武器，简单地说就是你正在照射的时候也可以蓄力并发射，背对敌人射击不会发生飘射，甚至落地硬直中都能用。基本上是在中距离以主射和副射配合作战为主轴，特殊格斗用于牵制对手，特殊射击和射击蓄力用于输出伤害。被格斗机接近的时候可以用主射或者副射尝试把对手射倒，如果失败的话可以用前格来迎击。

如果战力槽已经不足2000的时候被击坠，这台机体的头部会分离出来，并继续作战，此时只能专注于逃跑。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	8	106	手腕扇形发射5根光束，中央部分伤害50，两侧的4根20，手腕飞出去之后会从飞到的地方发射
主射蓄力	–	80	头部光束射击，诱导出众而且威力高，发动的时候完全不会影响到其他武器或者机体的动作
副射击	1	130（单手65）	腕部粒子炮，手腕飞出去的时候无法使用
特殊射击	1	194	静止原地的炮击，枪口补正出色
头部状态			
射击	6	50	威力较低的BR
副射击	1	160	照射攻击，体力100的时候完全命中伤害173

格斗动作	指令	威力	备注
N格	N	80	射出手腕攻击敌人，可2连击
前格	前	94	前空翻踩踏，会稍微上升一点高度
特殊格斗	–	–	双拳同时射出,并对敌人射击

觉醒技	威力	备注
一齐射击	278/258（正面命中）	威力视命中情况有浮动

アッガイ

简介

专业卖萌的机体，无论火力还是机动性都非常差，属于超高手向的机体。本作中副射击追加了BZ，而原本的副射击调到了特殊射击。アッグ和アッグガイ两个召唤被整合到一起了。主射基本上只能用来蹭血，敌人冲过来的时候还是用副射或者特射来迎击吧。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	330

武装	弹药数	威力	备注
主射击	90	8（1hit）	15连射，全部命中伤害约102
副射击	3	90	爆风伤害25
特殊射击	3	35（1hit）	召唤三只ジュアッグ进行密集的导弹射击
特殊格斗	3	95	召唤アッグ钻地，然后从对手脚下弹出来
特格派生	3	91	特格的左右派生，召唤アッグガイ抽打对手

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	174	–
N格派生	N射/NN射	118/162	–
前格	前	85	卖萌的扑到攻击，有多段伤害
横格	横N	122	4段伤害的手臂抽打
后格	后	80	–
BD格	BD时前N	108	长距离的滚动攻击，伤害有浮动

觉醒技	威力	备注
アッガイ3体 呼出【ローリングアタック】	88/90	召唤3只龟霸在场地内滚动，会打到自己

Zガンダム

简介

中远距离的射击万能机，红锁距离属于比较远的一类。主射可以三连射而且可以手动上弹，子弹几乎打不完，配合副射导弹多用于弹幕牵制对手，而特射主要用来抓落地重创对手。不过Z的缺点也比较明显，当后卫的时候如果被高级的格斗机追打没有特别有效的迎击手段，自保能力不足，而当前卫的时候光靠射击输出速度又不够快，容易给队友造成压力。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

武装	弹药数	威力	备注
主射击	6	70	可以3连射，子弹用完后再按一次射击可以手动上弹
主射蓄力	–	73	放出巨大陨石，敌人碰到会爆炸
副射击	2	76 ~ 128	导弹2连射
特殊射击	1	150	弹速快威力高的炮击，Z的主要火力输出
特殊格斗	1	133	扔出光剑然后射爆，距离短范围大，命中后会陷入硬直
格斗CS	1	–	只能使用1次，可以回复弹药，因为发动到生效有一段时间，适合发动后马上用光副射和特射的子弹
变形副射	5	50（25）	长按可5连射

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	174	–
N格派生	NN前N	207	–
前格	前N	134	突刺后接弹地属性的斩击
横格	横N	129	–
横格派生	横→射	155	横格没有命中对手可以派生3连射追击，如果没有子弹会开空枪
横格派生	横→特射	153	–
后格	后	65	扔剑攻击，判定较强
后格派生	后>特射	141	把剑扔出去后再接依照上挑攻击
BD格	BD前N	138	–
变形格	变形后N	90	范围和距离优秀的横扫，对方无法受身
变形格派生	变形N→特射	178	–
变形特格	–	50	911攻击，有多段伤害，觉醒后威力加强

觉醒技	威力	备注
巨大ビーム・サーベル	328/300	–

百式

简介

跟元祖高达一样，拥有一套非常标准装备，并在这之上追加了主射可手动上弹、BZ散弹以及变形等特点，战斗方式更加丰富。不过耐久只有540，在2000机里属于垫底的，红锁距离算中等水平，还好机动性在2000机体中算不错。百式拥有2000机中称得上犯规的照射攻击（不BD脱离的话威力略胜于DX没觉醒的月光炮），而且可以手动调整方向。就算绿锁也有可能命中敌人。如果在战力剩下2000或更少的情况下被击坠，百式会回复100耐久值复活，但是机体会变残缺，性能也会下降。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	540

武装	弹药数	威力	备注
主射击	5	70	对应手动上弹
主射蓄力	–	125	带强制down效果
副射击	3	80/15 ~ 171	BZ，发射一段距离后会变成散弹，视命中状况伤害有浮动
特殊射击	1	303/261	发射之后可以手动调整照射方向，光束还没射出的时候BD离开，炮台会设置在原地并继续射击，但是最高伤害会下降到261
特殊格斗	1	80	召唤两台援护机体出来，玩家射击的时候他们也会跟着射击，也可以按特格命令他们射击
变形蓄力射击	–	147（全中）	带有长距离位移的3连射攻击
变形特射	–	120	让飞机飞过去撞击对手，强制DOWN
残破状态特射	–	7 ~ 55	可10连发的机关枪

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	166	–
前格	前	75	–
横格	横	70	–
横格派生	横→射	126	–
后格	后	110	前作的特格，跳斩
BD格	BD前	104	–
特格派生	格都中接特格	–	快速变形
变形特格	变形中N	115	–

觉醒技	威力	备注
メガ・バズーカ・ランチャー【メタス连结】	350/318	特射的强化版，带超级霸体但无法取消



ガンダムMk-II



简介

属于一台限时强化的机体，但没强化的状态下也没有特别弱的地方。可手动上弹BR，加上霰弹和援护三连射，射击能力比较出众。格斗性能一般，耐久力比较优秀，作为后卫机一落之前可以争取两次以上的换装机会。换装之后运动性能大幅强化，BD次数可以去到3000机体平均水平的7次，机动性也有相应的水平。格CS虽然蓄力时间长，但是因为能维持运动惯性，性能有点像掉毛的主射。格斗虽然相应弱化了，但是有强大的射击装备相信也很少会用到了吧。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹药数	威力	备注
主射击	4(6)	70(85)	可手动上弹的BR
副射击	3	75～80	可3连射的散弹
特殊射击	2	120	召唤援护使用BZ3连射，1Hit伤害50
特殊格斗	100	90	换装&解除，换装过程中带有攻击，换装维持时间15秒
换装后			
主射击	6	85	高威力的BR，但是不能手动上弹
主射蓄力	–	40(1Hit)	8发导弹散射攻击
格斗蓄力	–	135	照射攻击，射击的时候能维持运动惯性
副射击	–	200	静止下来的照射攻击

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	159	能够用前格或后格取消
派生	NN横	170	伤害更高的格斗
	NN射	149	打飞对手并带强制down效果
前格	前N	125	多段斩击，第一下有两刀并且附带弹地效果
横格	横N	121	可用前格、后格取消
	横横	136	–
	横射	109	打飞对手并带强制down效果
后格	后	75	–
BD格	BD前N	129	–
换装后			
N格	N	65	只有1段的斩击
	N射	137	同样能强制down
后格	后	–	快速变形
变形格	变形时N	70	判定和距离比较远的单段斩击

觉醒技	威力	备注
ロング・ライフル【最大出力】	278	照射攻击，有霸体，并且附带强制换装和令换装槽回复



ジ・O

基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

简介

擅长格斗的高机动万能机，机动性比起一些3000机更优秀，加上能挡子弹的特射以及应用面广泛的力场，自卫能力也是非常出众的。大部分格斗动作的发生和速度都是格斗机级别，近战时能发挥出其真正实力。要说缺点的话就是体型比较胖吧。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	5	70	弹速快弹数少的BR
副射击	3	30～83	召唤援护突进斩
格斗蓄力	–	48～100	BR齐发斜射向地面，并且附带快速下降的效果，可派生格斗
特殊射击	1	50	召唤援护出来替自己挡子弹，射击的同时也会跟随射击
特殊格斗	1	0	发动超大范围的精神力攻击，范围内的敌人会陷入麻痹硬直

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	164	–
	N～NN>射	146~188	–
前格	前	140	抓住对手甩到空中
横格	横N	152	判定较强的横格
	横射	147	强制down攻击
后格	后	122~202	抱住敌人扔到空中，连按格斗键可以增加伤害
BD格	BD前N	146	延伸和突进速度不俗的格斗

觉醒技	威力	备注
巨大ビ–ム・ソ–ド	289/270	–



メッサ-ラ



简介

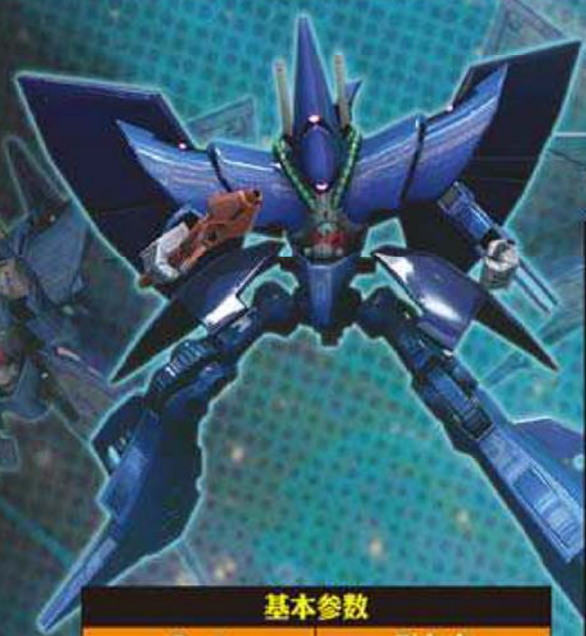
机体拥有颇为丰富的武装，高威力的主射、导弹、援护以及照射攻击，可以轻松制造弹幕。特格变形时带甩诱导效果是这台机体的强大之处，善用变形躲避攻击能让这台机体获得出众的生存能力，不过切忌滥用，否则很容易耗光Boost槽。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹药数	威力	备注
主射击	6	90	射击时会停下来
主射蓄力	–	55(1Hit)	导弹散射，太近范围会打不中
副射击	1	166	照射攻击，觉醒后弹数增加到2
特殊射击	5	96	召唤两台援护交叉射击，伤害浮动较大
特殊格斗	–	–	快速变形，带甩诱导效果

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	167	–
前格	前	95	判定、发生比较优秀
横格	横	134	–
	横射	169	扔飞敌人然后用导弹追击
后格	后	143	–
BD格	BD前	95	吹飞攻击，打飞敌人后要最速取消才能接上其他格斗

觉醒技	威力	备注
プレッシャ–	–	发动超大范围的精神力攻击，范围内的敌人会陷入麻痹硬直，跟卡碧尼的特格相似



ハンブラビ

简介

强力的射击万能机，同样拥有特格的变形动作，可以用来取消射击和格斗的硬直，可以说是第二招BD，虽然不能甩诱导但是位移够大，善用变形能让对手摸不到运动轨迹。能召唤跟随式援护也使得本机的有很强的支援效果。此外，变形后的副射，援护在场时的特射都能用来迎击格斗。作为后卫机无论支援还是生存能力都称得上优秀。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	580

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	75	–
主射蓄力	–	159	照射攻击
副射击	3(5)	90	高威力BR，使用时会停下来，非强制down，真正价值是在变形后使用
特殊射击	100	100	召唤两个援护出来跟随着，会跟随主机使用射击
	–	100	召唤出援护之后再使用特射，会组成一个蜘蛛网飞向敌人，命中会造成麻痹硬直
特殊格斗	–	–	快速变形，可以推摇杆改变上升方向
变形特格	–	–	快速变形解除

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	141	–
前格	前N	130	–
横格	横N	130	–
后格	后	128～164	–
BD格	BD前	110	–
变形格	变形N	141	–

觉醒技	威力	备注
海ヘビを味わいなッ!	298/272	–

フルアーマーZZガンダム

简介

分两种形态，重装形态下给人比较笨重的感觉，但是部分攻击自带霸体，而且有攻击伤害降低20%的特性，但实战的时候还是要小心。作为主要输出的照射攻击发生稍慢，但是枪口补正优秀，加上本身比较粗，很容易命中，发射时带霸体也是其魅力之一，除此之外其他武器的火力也相当凶猛，而且本作红锁距离还延长了，射击战有更出色的发挥。强化形态则以火力换来了不错的机动性。



基本参数	
Cost	耐久力
2500	650

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	80（1Hit40）	高威力主射，两发可强制down
主射击蓄力	–	10～105	导弹一齐发射（射程有限）
格斗蓄力	1	22～326	带霸体的超高威力照射，同时带导弹射出，但是只能用一次，发动之后会变成强化型ZZ高达模式
副射击	4	120（1Hit60）	背部炮击，同样是两发强制down
特殊射击	2	15～252	枪口补正优秀而且发射时带有霸体的照射攻击

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	134	–
前格	前	113	–
横格	横	133	范围和判定优秀的旋风斩，主力格斗技
后格	后	85	挑斩
BD格	BD前	100	–
特格	–	30	抱住敌人，过一段时间将敌人投出，对方无法受身
	特格→N	160	马上将抱住的敌人投出，对方同样无法受身
	特格→射	212	抓住敌人扔上天射击，可连射而且不消耗子弹，伤害是全部子弹命中时的数值
	特格→特射	280	抓住敌人零距离照射，同样不消耗子弹

强化型ZZガンダム	
Cost	耐久
2500	650

武装	弹药数	威力	备注
主射击	5	70（1Hit35）	威力下降了的射击，变成3发down
主射击蓄力	–	13～195	头炮照射
副射击	4	120（1Hit60）	跟FA状态不变的射击
特殊射击	1	102（1Hit40）	召唤扎古头Z用BR三连射支援

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	173	比FA状态多了1段
前格	前	99	–
横格	横N	170	比FA状态多了1段，依然是主力格斗
后格	后	75	变成了吹飞效果，命中后可以接主射蓄力
BD格	BD前	100	–
特格	–	20	抱住敌人，过一段时间将敌人投出，对方无法受身
	特格→N	120	马上将抱住的敌人投出，对方同样无法受身
	特格→射	192	抓住敌人扔上天射击，可连射而且不消耗子弹，伤害是全部子弹命中时的数值
	特格→特射	249	抓住敌人零距离照射，同样不消耗子弹

觉醒技	威力	备注
巨大ビーム・サーベル	317/289	类似Z高达的巨大光剑斩击



キュベレイMK-II

简介

偏重与弹幕射击的机体，浮游炮的性能可以跟高级机体的浮游炮相抗衡，但优势也仅限于此。自卫能力比较差，以及缺乏快速夺down的手段是其致命的弱点。攻击范围优秀的蓄力攻击应该多用，并且配合主射击和副射击来瞄准敌人的破绽。副射击是本机体比较重要的武装，命中给敌人造成硬直之后可以马上接主射。格斗性能差，不小心被敌人接近了可以试试用横格来迎击。浮游炮模式破绽太大，建议躲在障碍物后使用。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	330

武装	弹药数	威力	备注
主射击	6	75	上弹速度比较快的BR
主射击蓄力	–	30	浮游炮并排扫射，相当于前作的特射
副射击	12	30	同时射出三个浮游炮
特殊射击	1	50	召唤バウ出来在自己身前，射击的同时它也会跟着射击，也可以抵挡子弹，维持时间约8秒
特殊格斗	100	–	进入浮游炮模式，机体会原地静止，连按射击可以不断往敌人身边射出浮游炮

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	168	红卡惟一的3段格，性能几乎全机体垫底
前格	前	125	–
横格	横N	132	性能比较优秀，主力格斗技
后格	后	70	上挑斩
BD格	BD前	69	–

觉醒技	威力	备注
スーパーファンネルモード	–	发动后浮游炮会全部飞到敌人身边，同时特格的能量槽会回满并慢慢开始减少，此时按特特格或者副射击能让浮游炮开枪

キュベレイ

基本参数	
Cost	耐久力
2500	600

简介

卡碧尼相对于前作有不少变更点，比如浮游炮强制发射3个，HP不多的时候自动出现援护变成了手动召唤等等。总的来说射击能力强，自卫能力较差的高手向机体。主副射击之间可以互相取消，利用这个方法不需要BD也能实现快速射击，但缺点是会造成弹药消耗过快。不过没有快速夺Down的攻击手段，因此要尽量被敌人靠近。精神力可以用于自卫，虽然定住敌人之后也没有特别高伤害的输出手段，但关键时候能发挥很大作用。

武装	弹药数	威力	备注
N格	NNN	168	判定范围较广的三段格
前格	前NNN	210	连续突刺攻击
副射击	15	68	原地设置3个浮游炮， 配合方向键使用可以飞到敌人身边射击
特殊射击	1	76/120	同时召唤出ハンマ・ハンマ和R・ジャジャ，R・ジャジャ会飞过去束缚着敌人，而ハンマ・ハンマ会留在身边支援射击和挡子弹
特殊格斗	1	–	发动超大范围的精神力攻击，范围内的敌人会陷入无法行动

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	168	判定范围较广的三段格
前格	前NNN	210	连续突刺攻击
横格	横N	127	能打飞对手的二段斩
	横N→主射	209	横格打飞敌人之后派出浮游炮追击，可射3发
后格	后	76	把敌人打到高空的二段格
	后→主射	182	跟横格一样打飞敌人后用浮游炮追击，可射5发
BD格	BD前	90	–

觉醒技	威力	备注
キュベレイ乱舞	276/262	–

ザクIII改

简介

1000机体中比较少见的限时强化万能机，强化前后性能有很大的差异，强化后性能接近2500机体，但强化前性能几乎垫底，还好强化的再利用时间相对较短。强化之前机动性很差，加上红锁很短，使得这台机体远近不讨好，尽量在强化之后再进攻。机体本身缺少能够扭转战局的实力，因此非常讲求跟同伴的配合。可以自爆是这台机体的一大特色，而且还有精神力攻击，所以大家懂的……

基本参数	
Cost	耐久力
1000	330

武装	弹药数	威力	备注
主射击	5	65	弹药数和威力比较低的BR
主射击蓄力	–	90	强化后伤害变成100
格斗蓄力	100	–	发动强化人之力，限时内强化机体，弹数默认为0，蓄力发动后会变成100并开始下降，为0的时候解除状态
副射击	3	20～108	召唤出リゲルグ使用导弹三连射，用完不会填充的武器
特殊射击	1	–	大范围的精神力，跟キュベレイ的特格一样

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN/NNN	125(227)	二段格，强化后变成三段格
前格	前	80(100)	–
横格	横/横NN	121(216)	–
后格	后	76(95)	强化后会变成单发伤害
BD格	BD前	70(90)	通常状态能做成麻痹硬直，强化后变成上挑
特格	–	39(48)	抓住敌人
	特→N	124/155	踢飞敌人，抓住敌人之后什么都不输入也会进入这个动作
	特→后	272(339)	自爆，发动后自己会死掉，但爆炸前可以BD取消
	特→射	126(164)	扔飞敌人并射击

觉醒技	威力	备注
この花の香に誓って	245[284]/221[266]	多段斩击

νガンダム

简介

跟以往一样拥有非常丰富武装的3000万能机，拥有高耐久的力场也是这台机体的一大特征。加上本作还追加了高威力单发down的蓄力攻击。不过在浮游炮几乎烂大街的3000机里面，本机的浮游炮性能只能算一般般。因为机体的武装丰富，实战中可以轻松切换前后卫的关系，发动护罩之后可以积极地进攻，并找机会用格斗攻击对手。

基本参数	
Cost	耐久力
3000	680

武装	弹药数	威力	备注
主射击	8	75	BR
主射击蓄力	–	120	枪口补正、诱导和弹速优秀的CS，而且发射时机体会残留惯性、单发down
格斗蓄力	–	73（1Hit）	射出三个人偶，命中敌人后爆炸
副射击	12	27	放出浮游炮飞向敌人
特殊射击	3	104	后空翻背部BZ射击
特殊格斗	300	–	发动力场，能抵挡光束射击

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	174	标准3段格
	N前N	176	N格派生
前格	前N	129	推进较差的突刺
横格	横NN	174	跟N格一样
后格	后	75	诱导差但发生速度快而且距离远的单发居合斩
BD格	BD前NNNN	210	连环拳殴打，本机伤害最高的格斗

觉醒技	威力	备注
ニュー・ラストシューティング	300/275	格斗+浮游炮+类似元祖的最后一击



サザビー



基本参数	
Cost	耐久力
3000	670

简介

沙扎比在本作中升级到 3000 机的水平。同时拥有 BR、照射、浮游炮、散弹等强力实用武装的机体，虽然体型比较大，但是运动能力比前作加强了，机动性可以归类到最高的级别里。不过稍有不足的是连段伤害比较低。格斗以横格和 BD 格为主轴展开。平时用主射击和副射击配合牵制对手并找机会靠近，对方出现破绽的时候就格斗或者直接用特射。蓄力射击和后格斗可以多使用，以节省其他武装的子弹。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	8	75	BR
主射击蓄力	–	26～120	散弹射击，贴脸射击120
副射击	6	27	派出浮游炮射击
特殊射击	1	239	发生速度较快的照射
特殊格斗	1	50/6～30	召唤出ギュネイ和クエス，并且会跟随主机一段时间，使用主射的时候她们也会援护射击，也可以用特格让她们射击
后格	∞	65	命中后会造成麻痹硬直状态，可接在BR、副射等攻击之后作取消

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	173	三段斩击
前格	前	75	踢飞敌人，可用后格取消
横格	横N	121	发生较快的踢飞攻击
	横前	160	横格派生，抓住敌人然后贴脸发射导弹
BD格	BD前	174	多段斩击

觉醒技	威力	备注
アクシズ落とし	343/303	召唤アクシズ核爆，会伤到自己

ガンダムF91



简介

作为一台 2000 万能机，F91 的武器丰富火力高，机动性出色，但是耐久值偏低。可以甩诱导的 M.E.P.E. 发动后能力更是进一步提升，但相对的这个状态被攻击打中往往就是致命伤。对手在发动觉醒的时候开 M.E.P.E 逃跑可以轻易让对方的觉醒白费掉，而且 M.E.P.E 的特格用来迎击对手效果也非常出众。此外，机体的红锁比较短，援护的时候控制好跟敌人的距离以及在适当的时机觉醒很重要。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	540

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	70	BR
主射击蓄力	–	122	三连射，单发伤害45，三发命中强制down
格斗蓄力	–	57	投掷光盾，会慢慢飘近敌人，碰到目标或一段时间后爆炸
副射击	1[2]	152(1Hit80)	背部大炮齐发，M.E.P.E. 之后弹数提升到 2 发，而且配合方向键可以分开二连发
特殊射击	3	95	召唤ビギナ・ギナ使出 BR 三连射，用完后不会重新填充
特殊格斗	100	–	发动M.E.P.E，运动能够甩开诱导，但是受到伤害会变成1.5倍，而且受到攻击会马上解除

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	173	–
	NN前	178	对方无法受身，我方可追击
前格	前N	167	–
横格	横NN	167	–
	横前	121	二连斩
后格	后N	135	上挑2连斩
	后→射	145	–
	后N→射	182	威力较高的射击派生
BD格	BD前	134	转剑斩击
特格	–	123	发动M.E.P.E.之后再用特格能使出突进距离远判定优秀的横扫斩击，发动M.E.P.E.后的主力技

觉醒技	威力	备注
武装切替攻击	264/244	–

ベルガ・ギロス



基本参数	
Cost	耐久力
1000	330

简介

机体的体型比较小，射击武器相当丰富。作为一台 1000 机，打前锋的场合不少，正好本机机动性不错，大部分都是给敌人造成麻痹硬直的武器并且诱导不错，麻痹后上前格斗输出是主要的套路。主射难以夺 down，平时用来蹭血居多。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	80	12～108	机枪扫射，可10连发
格斗蓄力	–	73	2连射击，命中后能造成麻痹硬直状态
副射击	1	80	–
特殊射击	2	59(1Hit)	并排导弹4连发
特殊格斗	4	140/90	派出援护射击，配合方向键能命令援护冲向敌人攻击，用完后不会填充

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	168	–
	N前	148	第二招变成多段突刺
	NN前	167	–
	NN射	181	连射派生
前格	前N	137	–
	前后	165	–
横格	横NN	168	判定不错的3连斩
后格	后N	147	能吹飞敌人较远的攻击
BD格	BD前N	159	突进的第二下会上升一点高度突刺
	BD前N射	146	射击派生

觉醒技	威力	备注
贵族主义の旗を揭げよ!	282/263	–

V2ガンダム



基本参数	
Cost	耐久力
3000	620

简介

限时强化万能机的典型，机体一共有三种形态，普通形态运动性能优秀但是装备贫弱，能量槽没满的时候换装会进入A形态，A形态武器加强了，代价却是运动能力下降。限时强化的AB形态无论配备武器还是运动性能都是全机体顶级的配置。当然，AB形态维持时间也比较短，在何种场合用什么形态作战，以及什么时候切入AB形态是使用这台机体必须考虑的。刚出场就能用AB形态也算是本机的优势之一。

普通模式

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	70	威力低装填较慢的BR
副射击	5	99	诱导不错的BZ
特殊射击	–	100	换装

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	129	2段格
前格	前	71	–
横格	横N	132	发动快，动作短，主力格斗技，第一段可以用光之翼取消
后格	后NN	182	伤害较高的攻击，而且后两段是光之翼，抗打断强
BD格	BD前	85	没有盾判定的盾击
特格	特N	147	光之翼，可二连切，判定强而且抗打断优秀

V2アサルト

武装	弹药数	威力	备注
主射击	4	90	高威力射击，1发down但非黄锁
主射击蓄力	–	110	–
副射击	1	200	高威力的照射攻击
特殊射击	100	–	换装
特殊格斗	2	70	V字光束射击

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	129	–
后格	后	30	召唤光盾抵挡攻击，维持时间很短，消失前不能使用第二次

V2アサルトバスター

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	120	强制down（黄锁）攻击
主射击蓄力	–	浮动	6发导弹射击
副射击	1	220～262	范围较大的照射攻击，伤害有浮动
特殊射击	100	–	解除变装

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	129	–
	NN射	174～298	AB模式专用派生，因为是散弹伤害有浮动
前格	前N	154	AB模式追加的第二段
	前射	218～295	AB专用的派生
横格	横N	132	–
后格	后	30	–
BD格	BD前NN	206	盾击三连，没有盾牌也能用
特格	特NN	196	光之翼，比其他两个形态追加了1段

觉醒技	威力	备注
光の翼最大パワー	291/266	–

Vガンダム



简介

武器不多，但是可以不断射出手脚作为攻击，其中手部的诱导比较好，但是伤害低一些。手部还在的时候射击的同时会开盾，跟敌人的BR对射有一定优势，不过比较遗憾的是不像以前那样可以召唤援护出来档子弹。核心机模式会持续消耗boost槽，耗光之后自动合体。觉醒之后背部追加大炮，并且追加主射SC的照射攻击。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	320

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	70	射击的同时会开盾，手部射出之后改为腿部射击，可3连射
主射击蓄力	–	182/168	觉醒状态追加的攻击
副射击	–	91	射出手部
特殊射击	1	60	召唤援护出来射击，只开1枪但是带麻痹硬直效果
特殊格斗	–	124	射出腿部

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	122	与手部状态相同
前格	前N	116	踢击，与腿部状态相同
横格	横N	107	旋转斩，与手部状态相同
后格	后	107	踩踏攻击，与腿部状态相同
BD格	BD前	82	与手部状态相同

手部状态

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	122	与完整模式相同
前格	前	40	单段突刺
横格	横N	95	与完整模式相同
BD格	BD前	82	与完整状态相同

手部状态

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	175	三段踢
	NN后	182	N格派生
前格	前N	129	与完整模式相同
横格	横N	134	–
后格	后	70	踩踏攻击，与完整状态相同
BD格	BD前	123	多段伤害的踢击

核心机状态

武装	弹药数	威力	备注
主射击	60	82（20Hit）	可20连发的头部机关枪射击，格斗一样
副射击	–	–	回到完整模式
特殊格斗	–	–	回到完整模式

觉醒技	威力	备注
パーツアタック	–	分离飞行模式，输入射击和格斗能让身边的机体撞向敌人



ゴトラタン



简介

拥有各种独特的广范围射击的射击万能机，战术主要是用主射CS和副射这些大范围攻击进行压制，名副其实的弹幕机，此外也配置了高威力的照射攻击作输出。当然误射队友对本机来说也是很常见的。耐久是2500机体中最低的，因此多作为后卫出战。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	580

武装	弹药数	威力	备注
主射击	10	75	普通BR，弹药数较多
主射击蓄力	–	浮动	6发导弹射击
副射击	1	165（单个光柱）	8跟光束散射
特殊射击	1	231（不包括导弹）	照射攻击外加导弹射出
特殊格斗	1	156（完全命中）	召唤リグ・コンティオ连续射击，子弹会分散，最后一枪威力最大，
特格派生	1	78	后特格派生，召唤援护撞向敌人，并且对敌人造成麻痹硬直

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	162	动作较快的三段格
前格	前N	120	–
横格	横NN	166	–
	横N后	168	横格的后派生
后格	后NN	175	伤害较高，第2、3段可以接前格取消
BD格	BD前N	166	初段带盾判定的格斗技
变形格	变形时N	90	单段而且威力高

觉醒技	威力	备注
メガ・ビーム・キャノン【最大出力】	278/255	高威力照射攻击，命中的地方会产生大范围冲击波，不过会伤到自己

ガンイ-ジ

简介

除了主射和副射之外几乎都是依靠集团式支援的机体，远程攻击手段比较丰富。原本V高达的人墙支援也跑到了这边，而且还可以派去保护同伴，攻守一体。相比起前作耐久和运动性能强化，红锁稍微有延长，各个武装也有所加强。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	320

武装	弹药数	威力	备注
主射击	6	75	3000机标准威力的BR
副射击	3	95	高威力的副射击，弹速和诱导优秀而且可以3连射，上弹速度也快，主力武器
特殊射击	8	144	召唤シュラク队攻击，BR3连射
	8	106	前特射，召唤同伴上前格斗
	8	146	后特射，召唤同伴使用导弹，2×2发
特殊格斗	1	–	召唤シュラク小队防御

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NN	122	–
前格	前	75	多段伤害
横格	横N	129	突进比较优秀的格斗
后格	后	80	带吹飞效果的盾击，但没有盾效果
BD格	BD前	92	吹飞攻击

特殊效果			
格斗动作	指令	威力	备注
アシスト	–	80	觉醒的时候会自动出现，维持约20秒，跟随主机一同射击

觉醒技	威力	备注
シュラク队【突击指令】	266/237	召唤部队出来群殴

ゴッドガンダム



简介

标准的格斗机，拥有输出、机动性和耐久都相当高。主射近距离非常优秀，命中可以确定上前格对手一套，除此之外进攻方式很多，连段非常丰富，一旦被这台机体靠近会非常危险。觉醒之后会发动明镜止水，A觉醒攻击力额外加22%，B觉醒防御力额外加30%。另外特格突进的时候还会附带霸体。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	680

武装	弹药数	威力	备注
主射击	2	77	直线火焰喷射，命中对手能造成短时间的着火硬直状态，一般用来带入格斗
主射击蓄力		95/162/190	石破天惊拳，可三段蓄力，最大蓄力的时候命中能引发爆炸
副射击	1	40	召唤风云再起撞向对手，命中后带吹飞效果
后格斗	1	–	分身杀法，短时间内召唤出4个分身，能抵挡射击

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNNNN	239	性能优秀而且抗打断的格斗
	N后/NN后	175/207	派生的百裂拳，几乎完全不抗打断
前格	前NN	241	百裂拳，同样没有打断耐性
	前后N	193	比百裂拳好的地方在于位移比较大，抗打断
横格	横NNN	248	多段攻击，打断耐性较低
	横N后	239	横格派生的百裂脚，强制down，但不抗打断
通用派生	格斗时前	60	上面所有格斗动作通用的派生，斩击逃脱的动作
BD格	BD前	95	突进速度快，但是发动稍微有点迟的飞踢攻击
格斗蓄力	–	160	超级霸王电影弹
特格	–	114～186	God Finger，抓住敌人飞行一段距离然后爆炸，抓住的时候连按格斗能增加威力
	特格→前	108～170	抓住敌人，然后扔出去
	特格→后	228/188	觉醒后限定的派生
特射	–	–	往前突进一段距离
	特射时NNN	189	三连斩，最后一段带吹飞效果
	特射时前	60	跟普通格斗的前派生一样
	特射时N后/NN后	20～171	特射N格的后派生，本作可虹Step
	特射时后	175	龙卷风攻击
	特射时主射	70	可接上各种格斗动作来取消的攻击

觉醒技	威力	备注
ノーベルガンダム 呼出	328/283	召唤诺贝尔高达一并使出的合体技
石破ラブラブ天惊拳	335/286	伤害有浮动，发动很慢，命中惨不忍睹



マスタ-ガンダム

简介

拥有全机体顶级立回性能的纯格斗机，BD速度快次数多，输出也很高，攻击手段丰富，对绝大部分机体来说绝对不能被他靠近。不过缺乏远程攻击手段也是这台机体的致命伤，使用的时候要考虑怎样有效地靠近敌人。发动觉醒之后同样会有明镜止水效果。

基本参数	
Cost	耐久力
3000	750

武装	弹药数	威力	备注
主射击	10	15~120	让对手陷入着火硬直的射击，可10连发
格斗蓄力	–	100/150/210	石破天惊拳，第三段射击带爆风效果
副射击	1	20	放出鞭子缠住对手
		100	缠住对手之后，长按摇杆左/右能不断原地旋转
		115	缠住对手N，用飞踢把对手踢飞
		169	缠住对手特格，百裂脚
特殊射击	1	81	长按可以召唤最多6个小型分身飞过去粘到对方身上，再按一次特射就能发动归山笑红尘给对方造成麻痹硬直
特殊格斗	1	48	召唤风云再起

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNNN	221	5Hit的连段
	N~NNN→前	261、270、279	N格派生，强制down
	N~NNN→横NN	224、244、263	N格横派生
	N~NNN→后JNNNNNNN	287、290、293	后派生后马上按跳跃键接普通格斗即可派生
	N~NNN→射	156、196、230	派生动作跟副射格斗派生相似，鞭子缠住对手踢飞
前格	前	85	有极短时间能穿透射击的前格，抗迎击效果一流
横格	横NN	173	–
	横N前	217	用鞭子连续突刺
	横N后	175	将敌人吊到空中引爆
后格	后	70	当身技，受到格斗攻击的时候反击对手
特格前派生	–	147~207	Darkness Finger，抓住敌人然后引爆
特格后派生	–	188	超级霸王电影弹

觉醒技	威力	备注
超级霸王电影弹【师弟对决】	359/350	–

ドラゴンガンダム

简介

运动性能轻快的接近型格斗机，虽然有射击武器，但是个性比较强烈。跟同作品的其他集体一样，速度和旋回能力优秀，高性能的跳跃配合后格斗能发挥出非常出色的机动性。格斗的初段都是万能机级别的性能，因此比起强攻更适合偷袭，新增的特殊射击也成为了他新的进攻起手招。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	640

武装	弹药数	威力	备注
主射击	1	85	用伸长的手部龙头攻击对方，单发down，有射程限制
主射击蓄力	–	50	召唤援护撞向敌人
副射击	4	50	在对手所在位置前方插3支旗，其他人碰到会产生麻痹硬直
特殊射击	2	63	新增动作，类似于神高达的火焰喷射，命中对手能造成着火硬直



格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNNN	234	–
	NNN前	214	前派生
	NNN后	231	后派生
	NN射	201	派生动作跟特殊射击一样，但是不会消耗子弹
前格	前N	156	百裂脚，不抗打断
横格	横NN	170	–
后格	后	80	跳跃下刺，上升到最高处的时候可以BD取消掉，也可以用来落地
BD格	BD前	100	回旋斩
特格	特N	188	靠近对手横扫，然后使用用旗封住再用火焰喷射，特格本身带麻痹硬直效果
	方向键+特格	50	按任意方向使用特格，命中后在接N格，伤害189

觉醒技	威力	备注
真・流星蝴蝶剑	310/264（后派生）353/315	按住后是裸放流星蝴蝶剑，不按则是格斗在放，裸放伤害更高但是命中差

ガンダムシュピ-ゲル

简介

虽然出自《G高达》的MF，但机体本身的特性更偏向于万能机。主射蓄力可以作为主要扰乱的手段，善用会有意想不到的效果。此外还有优秀单发down的援护，使得机体在中距离牵制能力很强。格斗的突进速度普遍较差，主要还是以特格靠近敌人或者进行偷袭。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹药数	威力	备注
主射击	10	30	飞镖2连发(算1颗子弹),单发伤害是15
主射击蓄力	–	140	跳到空中并同时扔下4发飞镖炸弹，单发直接命中伤害是140
副射击	1	70	投网攻击，命中对手能附带短暂的迟钝效果
特殊射击	1	90	召唤同伴使用狙击，弹速快但是是直线的射击，多用于抓落地
特殊格斗	–	–	用于接近对手的特殊移动技巧

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNNN	199	可带入各种派生的格斗攻击
	N~NNN→前	184~208~230	派生的无影脚
	N~NNN→后	133 ~ 168 ~ 200	派生的饭纲落
	N~NNN→特格	176~199~222	分身攻击
	N~NNN→射	115~154~190	射击派生
前格	前	60	距离比较短但是能吹飞对手
横格	横NNN	181	能接上N格的派生
后格	后	141~205	当身技，能反击对手的格斗
BD格	BD前	114	多段伤害，贴近攻击伤害是114

觉醒技	威力	备注
シュトゥルム・ウント・ドランク【分身攻击】	299/257	打到空中然后施展华丽的分身攻击

ウイングガンダムゼロ



基本参数	
Cost	耐久力
3000	620

简介

拥有全机体顶级机动性的可变形万能机，BD多达8次，机体惯性良好，加上特格变形动作使得本机拥有丰富多变的立回手段。主射、主射蓄力非常出众，近距离特射有很高的命中率。而且还可以像F91的M.E.P.E.那样甩诱导的零式系统，不过也有受到攻击伤害1.5倍的缺点（几乎不怕被打中），维持时间也只有短短的3.5秒。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	5	75	比较粗但是伤害标准水平的BR，可用特格取消
主射击蓄力	–	38~144	蓄力完成后松手可以存着，再按射击射出，性能跟掉毛的主射相似，可用格斗取消
格斗蓄力	100	–	发动零式系统，一定时间内能够躲开诱导，但是出击后要先等填充完才能使用
副射击	60	8~124	头炮扫射
特殊射击	1	140(170)	转转炮，有很强的角度修正，蓄力完成的状态下使用威力增加
特殊格斗	–	–	快速变形

变形后			
武装	弹药数	威力	备注
主射击	5	120	–
主射击蓄力	–	162	跟普通状态一样可以先存着，可以边移动边射击
副射击	100	~108	跟普通状态一样的机枪射击，但是子弹是直线射出不会散开

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNNN	212	–
	N~NNN→前	118~165~194	N格前派生
	N~NNN→后	199~220~231	N格后派生
前格	前	163	–
横格	横NN	178	可以接上跟N格一样的派生
后格	后N	138	–
BD格	BD前NN	178	初段距离比较远，抗打断

觉醒技	威力	备注
俺は…俺は死なない!	315/293	打飞对手然后使用照射

ガンダムエピオン



简介

比较特殊的机体，完全没有射击武器，而且不像《NEXT》里能召唤援护出来挡子弹，而且又是3000消耗，因此完全是一台高手向的机体。如何在躲过弹幕靠近对手固然重要，同时也非常考验队友的援护。格斗动作虽然都是单段，但是不同动作之间可以互相取消形成连击，特格则用于作为终结技使用。

基本参数	
Cost	耐久力
3000	720

格斗动作	指令	威力	备注
主射击	–	–	快速靠近敌人
副射击	–	65(70)	鞭子上挑，可抵消射击
	前副射	95(100)	鞭子下抽，强制down并抵消射击
	横副射	80(85)	鞭子横扫，发生速度快而且可抵消射击
特殊射击	–	–	非限时的强化状态
特殊格斗	–	–	特殊移动，可输入方向键派生
	特格→N	55(60)	特格派生的横扫攻击
N格	N	41(44)	跟其他格斗动作可互相取消
前格	前	41(44)	同上
横格	横	41(44)	同上
后格	后	50(55)	同上
特格派生	格斗时特格	86(94)	无法受身的斩击(伤害为接在1段N格之后的数值，下同)
	格斗时前特格	191(200)	纵向回旋斩
	格斗时横特格	190(212)	乱舞斩击
	格斗时后特格	231(250)	挑空乱舞斩击落地
变形格斗	变形时N	80	撞击
变形射击	变形时射击	80	甩尾

觉醒技	威力	备注
ビームソード【最大出力】	215(236)/200(220)	–

*括号内数字为特射强化后的伤害。

ウイングガンダムゼロ(EW版)



基本参数	
Cost	耐久力
3000	650

简介

可移动的照射攻击作为主射是这台机体的主要特征，因为几乎没有诱导，需要熟悉一下射击的时机。强力的照射攻击以及灵活的运动性能是这台机体过人之处。本作中机体的运动性能强化了不少，格斗性能依然是3000万能机水平，而且威力偏低。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	8	38~144	可以保持着运动状态的照射攻击
主射击蓄力	–	170	转转炮，命中两次伤害是204
双锁蓄力	–	38 ~ 168	蓄力的过程中切换锁定，此时会变成双锁状态，松手之后会同时对两个敌人进行射击
副射击	1	17~101	召唤托鲁基斯III使用照射攻击
特殊射击	1	37~226	大威力照射攻击，光束比较粗而且命中地形后会产生爆风
特殊格斗	1	–	带用诱导效果的飞翔，不按方向键使用垂直上升，按方向键则是长距离跳跃，觉醒后能用两次

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	169	发生稍慢但是判定比较强的三段格
	NN前N	174	N格前派生
前格	前N	138	–
横格	横N	116	判定优秀的格斗技，适合用于起手
后格	后	77	多段伤害的斩击
BD格	BD前	111	旋转突刺，带down属性

觉醒技	威力	备注
ツインバスターライフル【连射】	253/248	类似特射的3连照射攻击，有霸体

ガンダムヘビーアームズ改(EW版)



基本参数	
Cost	耐久力
2000	580

简介

跟以往一样依然是移动的弹药库,子弹打光了才会重新填充,所以弹药的管理比较重要。一般来说机体的运动性能不算优秀,但由于特格动作的存在,配合虹 Step、落地以及前格等技巧能构成非常变态的立回动作。善用这变态的回避力才能发挥出本机的强大之处。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	120	158	长按可40连发的机枪,威力是40发的伤害
格斗	30	40	诱导较强的导弹射击,可4连发
格斗蓄力	–	160	6发导弹连射,伤害为打down的数值
副射击	跟主射和格斗共通	222	全弹发射
副射横派生	同上	198	后退并射出导弹,射出量较少
副射后派生	同上	81	后空翻在周围发射散弹,然后放出4个导弹射击敌人,伤害为导弹部分的
特殊射击	3	130	召唤同伴与敌人近战
特殊格斗	–	–	空翻动作,可虹Step,左右派生并长按格斗可射出导弹,不按方向键使用可甩诱导,并且长按跳跃键可以快速落地

格斗动作	指令	威力	备注
前格	前	70	踩踏攻击
后格	后	185	抓住敌人然后贴脸射击

觉醒技	威力	备注
バレットサーカス	–	4×2发导弹散射,导弹落地后会产生爆风,伤害有浮动

ガンダムデスサイズヘル(EW版)

简介

虽然是一台格斗机但拥有可以用诱导的干扰和抵挡射击的护甲,而且都是可以在装填的,生存能力相当高。没穿护甲的状态下机动性也非常出色,远程支援的手段多,只要不无意义滥用子弹,当后卫也有很大的发挥空间。



基本参数	
Cost	耐久力
2500	640

武装	弹药数	威力	备注
主射击	2	70	刀锋冲击波攻击,发生较慢
主射击蓄力	–	83	投掷攻击,命中后会发生爆炸
副射击	3	105	召唤哪吒高达格斗攻击
特殊射击	100	–	进入隐形状态,对方无法红锁
特殊格斗	100	–	切换形态,能抵挡一定程度的射击

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNNNN	247	性能和威力优秀的5段格
	N前N	171	有多段伤害的派生
	NN前	175	上挑派生,可追击
	N～NNNN→后	197～286	踩脸攻击,连按N可以连踩,最多6下,视乎踩脸次数和派生前的连击数伤害有较大浮动
前格	前N	147	命中敌人后切锁可以扔向另一个敌人
	前后	202～262	跟N格派生一样
横格	横N	174	回旋斩,判定优秀
	横后	197～257	跟N格派生一样
后格	后	98	当身技,受到格斗攻击时反击
BD格	BD前	90	判定出色的单段攻击,能造成跪地硬直效果

觉醒技	威力	备注
斬りまくるぜぇ!	265/246	–

トールギスIII

基本参数	
Cost	耐久力
2500	620



简介

拥有高火力的武装的机体,独特移动能力"Super Burner"是本机的主要特色,使用方法是同时按下方向键和跳跃键。机体会做出面向着锁定机体斜向上突进的动作,初速度非常快,不过本作中托鲁基斯3的机动性被弱化了,导致本机的生存能力也被大幅削弱。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	8	90	发生速度较慢但是威力优秀的主射
主射击蓄力	–	147	带位移的三连射
副射击	–	50/85/80	鞭子攻击,对应普通、横、后三种方向派生
特殊射击	1	223	发生慢但是枪口补正优秀的照射攻击
特殊格斗	3	70	召唤援护发射一发造成麻痹硬直效果的BR

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	168	–
前格	前N	130	–
横格	横NN	168	判定好,但是抗打断弱
后格	后	–	急速下降
BD格	BD前	90	带旋转属性的吹飞攻击

觉醒技	威力	备注
メガキャノン【限界出力】	334/312	–

ガンダムDX

简介

优秀的耐久和运动性能，发生和延伸出色的格斗以及丰富武装，这些都是DX的优势。变形格斗的导弹诱导超强，可以善加利用。威力在顶级的月光炮依然是本机的杀手锏，合理运用能一发逆转战况，不过上弹时间长，一定要谨慎使用。觉醒之后发动月光炮不仅威力更高，枪口补正也大幅提升甚至带霸体，因此可以尽量留到觉醒的时候使用。

基本参数	
Cost	耐久力
3000	700

武装	弹药数	威力	备注
主射击	8	75	射角优秀的BR
主射击蓄力	–	70	扔剑攻击，硬直很小但是几乎没有诱导，命中之后能造成麻痹硬直
副射击	2	25 ~ 117	召唤援护出来放出一排导弹，命中后对方无法受身，视乎命中程度伤害有浮动
副射横派生	2	147	召唤援护使用BR三连射，伤害为全部命中的数值
特殊射击	2	296	月光炮，18秒填充一发，觉醒不会回复，开场才开始填充，枪口补正一般，碰到地形会产生爆风
觉醒特殊射击	2	356/350	带霸体的月光炮，枪口补正强而且光束很粗
特殊格斗	1	60	召唤两个G bit援护，会跟随着主机，主射的时候会一同射击，也可以用特格命令他们射击

变形后			
武装	弹药数	威力	备注
主射击	2	150	机体正面两根BR射击，伤害为同时命中的数值
格斗	2	159	诱导极强的导弹射击，变形后的主力招，单发威力35

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNNN	210	初段优秀，伤害高的4段格
	N前	129	前格派生–
前格	前	70	突刺攻击,再按一次 N 急速变形
横格	横NN	173	判定强、发生快,主力的格斗技起手技
	横N横	177	–
后格	后N	144	2 段斩,在按一次 N 可以快速变形
BD格	BD前	95	跟前格相似,同样可以变形
射击派生	格斗时射击	–	跟 CS 一样的飞剑攻击,能造成麻痹硬直,任何格斗动作都能接的派生

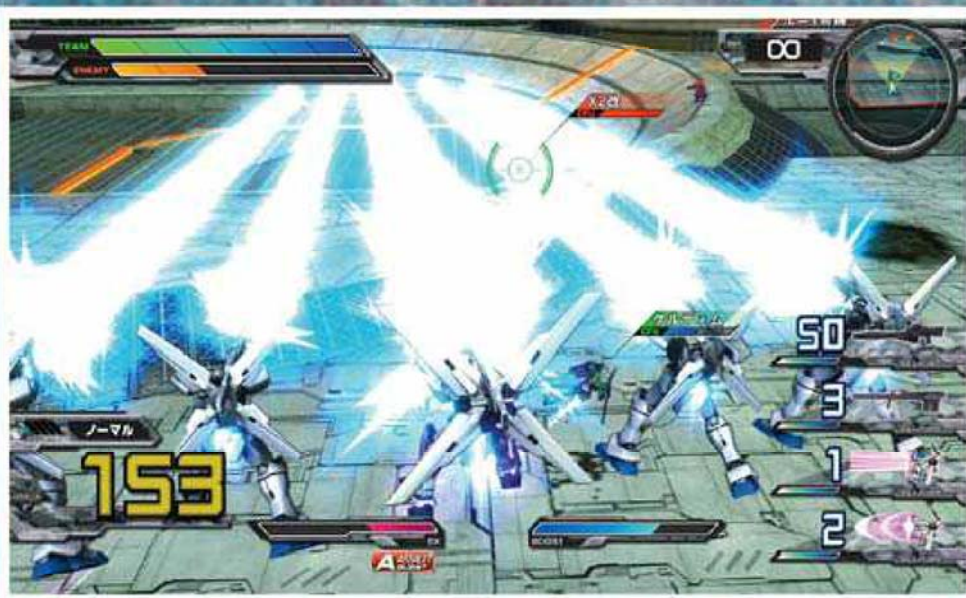
觉醒技	威力	备注
ツインサテライトキャノン (Gファルコン合体・Gビット呼出)	356/350	跟G Bit同时发射月光炮，范围更粗而且带霸体，发射过程不能BD取消

ガンダムX DV

简介

2500机里惟一没有冲刺跳跃的走地机，使得机器比较难在短时间内拉开距离，此时队伍的协助显得相当重要。没有传统的BR武器，但是各种武装性能比较优秀，特格蓄力后判定范围很大，不容易躲开，配合副射来展开进攻吧。这台机体虽然也能使用月光炮，但是威力大不如DX，使用次数也只有1次。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	620



武装	弹药数	威力	备注
主射击	50	12 ~ 120	可10连射的机枪扫射
副射击	3	80	弹速快，而且可以取消主射但是伤害会下降到65
特殊射击	1	~ 250	光束散射，有射程限制，贴脸射（全光束命中）伤害是250
特殊格斗	2	87/120	范围判定比较广的弯刀型射击，蓄力后刀锋变大，伤害更高。可2连射，此时第二发是垂直射出
格斗蓄力	1	~ 230	召唤G Bit出来使用照射攻击，使用机会仅1次

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	169	–
前格	前	121	突刺踢飞对手
横格	横N	127	发生速度高的主力格斗技，Step取消可接觉醒技
后格	后	63	补正较差的上挑斩，接射击派生可强制down
BD格	BD前	123	–

觉醒技	威力	备注
サテライトキャノン	311/274	召唤4个G Bit出来并排发射月光炮

ガンダムヴァサ-ゴ・CB

简介

本作升格到2500级别的机体，耐久以及各项射击能力都有提升，格斗动作发生变化，而且大部分都可以被特格取消。红锁距离很长，主射威力高，武器种类多，属于典型的射击万能机。平时可以在副射击最大射程稍微近一点的距离下作战，主副射击混合使用牵制敌人，一旦找到机会就用援护束缚对手。成功束缚住之后可以上前格斗或者用特殊射击重创敌人，也可以放置一边跟同伴去打另一个敌人。



基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

武装	弹药数	威力	备注
主射击	8	80	单数和威力优秀的BR
主射击蓄力	–	100	单发命中的伤害是50
副射击	2	38 ~ 138	水平散射攻击，贴脸射伤害是138
特殊射击	1	266	照射攻击，可以微调射击方向，伤害有小浮动
特殊格斗	1	68	召唤援护射击同时束缚对手，援护消失的同时马上填充完
变形射击	–	60	跟特格的射击相同，特格上弹前无法变形

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	177	–
	NN前N	222	派生后用手抓住对手再拉回来多段殴打
	NN前射	200	抓住对手贴脸射击
前格	前N	165	二连击，step取消后可以追击
横格	横N	151	–
后格	后	80	吹飞攻击
BD格	BD前N	140	突进速度优秀的格斗技

觉醒技	威力	备注
サテライトランチャ-	326/303	照射攻击

∀ガンダム



简介

拥有全机体中最高的耐久值，主射击跟以往一样是流星锤攻击，副射击才是BR，但是射击的时候会停下来。格斗性能普遍较高，但就算对手逃跑了也可以用主射追击，这个点跟其他格斗机多少有些差别。此外，这台机体和倒X一样，觉醒之后拥有特殊的能力和防御力补正。

基本参数	
Cost	耐久力
3000	750

武装	弹药数	威力	备注
主射击	1	113	倒A的流星锤攻击，使用时运动会停下来，但是能打消射击，锤子回收后即可再用
主射击蓄力	–	165	照射攻击
	–	–	腹部加农炮射击，伤害浮动较大，命中敌人后能造成麻痹硬直
格斗蓄力	1	352	视点强制变更的导弹投掷，范围大但只能使用1次，伤害为完全命中的数值
副射击	1	70	保留运动惯性的BR3连射，3发连射伤害是147
特殊射击	2	126	召唤钢普尔，配合不同方向键可派生，不按方向键是导弹射击
		90	输入方向键特射，召唤援护打飞敌人
		129	第二次输入方向键特射，召唤援护殴打敌人（跟第一次不一样）

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	185	–
	NN前N	217	–
	N～NN→射	138～180	射击派生，射击命中之后会产生跪地硬直，可追击
前格	前N	141	长距离突进的前格，主力连段衔接技之一
	前后	148	–
横格	横N	135	主力格斗技，第二段打完后能产生麻痹硬直，可紧接
	横射	139	横格派生，同样是用腹部加农炮近距离射击
后格	后	90	原地转锤子，可挡射击
BD格	BD前	141	跟F91类似的转剑突进，判定较强但是不挡射击
特格	–	152	背摔，抓到对手瞬间取消掉不会造成伤害
	前特格NN	168	–
	后格斗NNN	196	跳到空中砍下，不仅初段的判定强，还可以节省Boost，高速上升，以及快速落地

觉醒技	威力	备注
月光蝶	300/250	–

ターンX



基本参数	
Cost	耐久力
3000	680

简介

中近距离的万能机，迎击能力强，夺down轻松，可以边移动发射的BZ，Turn X的近距离实力在万能机中是首屈一指的。不过主射装填时间有4秒，而且蓄力时间也延长，导致机体难以在中距离下作战。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	7	75	炮弹比普通的要粗，但是装填速度较慢
主射击蓄力	–	130	足部粒子炮齐发，只中已一发的伤害是117
副射击	2	111	可边移动边发射的BZ
特殊射击	1	113	肢体分离射击，输入方向键可派生，不按方向键为原地分离，分离之后BD能够取消射击动作，但子弹会扣，下同
		113	输入方向键特射派生，部件会包围对方然后射击
		162	同样是任意方向派生，部件飞过去的时候如果砸到人会将对手打飞然后对空射击，伤害有小浮动
		167	部件砸飞敌人之后连按格斗，部件会不进行射击而是一个接一个地攻击敌人，非强制down

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	180	–
	N～NN→特射	225～243	N格的特射派生，手脚三个部件分离攻击敌人，down值很低，可继续追击
前格	前	97	旋转突进攻击（使用较少）
横格	横N	156	回旋斩，非强制down但对方不能受身
	横→特射	225	跟N格派生相同
后格	后N	148	射出绳索拉近对手攻击
BD格	BD前N	131	跟倒A的横格相似的攻击，突进快抗打断
特格	–	174	抓住对手炸飞，不抗打断但是命中后能长时间牵制对手
	–	155	按方向键前后使用特格的派生，飞到空中然后斜下攻击敌人（太近有可能不中）
	–	144	攻击判定出现较慢但是会横向高速绕圈靠近攻击

觉醒技	威力	备注
月光蝶	377/361	视乎命中情况伤害有浮动，表中的伤害值为贴脸攻击的数值

ゴ-ルドスモ-



基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

简介

在2000机体中本机的武装是比较特殊的，广范围而且造成down硬直的副射，以及力场派生出攻击距离比较远的特格都是它的特色。射击武器几乎都要静止下来射击是这台机体的缺陷，射击的时机比较讲究。运用主射蓄力、双锁等招式可以有效攻击干扰敌人并节省机体的弹药消耗。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	12	70	可3连射，射击时会停顿，而且配合方向键连射可以移动射击，子弹射光了才会装填
主射击蓄力	–	155	主射连射，可双锁敌人，双锁的情况下伤害是141
副射击	1	65～119	广范围的光束扫射，命中的敌人会产生麻痹硬直，伤害视距离有浮动
特殊射击	1	7～123	召唤援护照射攻击,视乎距离伤害有浮动
特殊格斗	1	182	发动力场前进，按格斗可以发动判定较强的突进攻击
变形主射	12	67	机枪扫射
变形特射	–	91	裙子部位射出

格斗动作	指令	威力	备注
N格	NNN	170	–
	N～NN前	133～177	N格派生，动作跟前格相同
	N～NN后	131～174	动作跟后格相同
	N～NN射	143～183	–
前格	前	85	高威力前踢
横格	横NN	172	–
	横N前N	178	–
后格	后	85	–
BD格	BD前N	138	发生较快的斩击，初段命中后会产生麻痹硬直

觉醒技	威力	备注
チ-ムワ-クで!	259/245	–

カプル&コレンカプル



基本参数

Cost	耐久力
2000	360+480

简介

这"组"的特色是两台机体一起出战并且可以随时换人，而且耐久也是分开的，换下场的机体甚至可以回复HP，不过两台机体的性能都是差不多1000机水平的，使用的时候也要注意两台机的血量调整，避免另一台机接近满血被击坠的惨剧。カプル的主射击可以维持在跑动状态下使用，出现机会的时候可以换特殊射击来攻击敌人。コレンカプル则擅长格斗，射击武装比较少，主要用于牵制对手并找机会接近。然后施以格斗攻击。



ソシエカプル

武装	弹数	威力	备注
主射击	120	7～128	可30连发的扫射
主射击蓄力	–	85～146	机枪和6发导弹同时射击
副射击	3	50～105	召唤援护使用导弹3连射，弹药数两台机体共通
特殊射击	1	50～105	召唤コレンカプル出来一起使用导弹二连射，105为3发命中倒地时的伤害
特殊格斗	480	60	切换机体，同时这台机体会冲过去抱住敌人，待机的机体能回复耐久（弹数为另一台机体的耐久）

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	117	打飞对手拍下，会产生弹地硬直，可追击
前格	前	70	推进距离比较远的前格，会产生麻痹硬直
横格	横N	100	–
后格	后	106	跟倒A相似的原地后格，但是没有挡子弹效果
BD格	BD前	137	发动较慢但是位移较长的攻击

コレンカプル

武装	弹数	威力	备注
主射击	4	65	导弹2连射（算两发），两发命中伤害117并强制down
主射击蓄力	–	110	跳到空中发射飞拳攻击，强制down
副射击	3	60	召唤カプル出来砸向对方，命中带束缚效果
特殊射击	1	–	召唤两台カプル出来合体并高速冲向对手，可接格斗
特殊格斗	350	110	切换机体，同时这台机体会使出原地殴打，待机的机体能回复耐久（弹数为另一台机体的耐久）

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	117	打飞对手拍下，会产生弹地硬直，可追击
前格	前	70	推进距离比较远的前格，会产生麻痹硬直
横格	横N	100	–
后格	后	106	跟倒A相似的原地后格，但是没有挡子弹效果
BD格	BD前	137	发动较慢但是位移较长的攻击

觉醒技	威力	备注
その股ぐらに、ロケットパァアアンチィッ!	289/268	发动后强制换人

フリ-ダムガンダム

简介

2500的高火力万能机，旋回能力、BD速度和上升性能都是2500机里的顶级。并且拥有高弹速1发down的副射以及枪口补正优秀的特射攻击，连BR的攻击力都比较高。缺点是诱导较弱，而且弹幕能力不足，后期容易陷入子弹缺乏的窘境。必要时候也要节约子弹，或者找机会上前格斗。机体的耐久不高，特殊格斗可以用来保命，但是也有上弹时间限制，所以自卫能力比不上强袭自由，事故也很容易发生。



基本参数

Cost	耐久力
2500	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	80	高威力的BR
主射击蓄力	–	50	召唤正义高达，高速突进低诱导的援护攻击
副射击	2	140	高威力射击，单Hit伤害70
		90	威力较低但是射速和发生比较快的射击，单Hit伤害45
特殊射击	1	204	照射攻击（五彩大炮），射速和枪口补正优秀
特殊格斗	1	–	用诱导的特殊横向移动

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	168	延伸较好的三段格
	NN后	142	N格派生，最后一段打飞对手并带脱离效果，取消后可追击
前格	前	167	–
横格	横N	116	发生速度快，延伸较好的主力格斗技
后格	后	140	飞到空中突刺攻击
BD格	BD前	104	位移优秀的斩击
特格派生	特N	123	跟BD格相似，可以用来衔接连段

觉醒技	威力	备注
コンビネ-ション・アサルト	290/260	–

ストライクガンダム



简介

跟前作一样可以在4种性能各异的形态中切换作战的机体，可以说是真正意义上的万能机，但是每个形态偏向比较严重，切换时机也很讲究。玩家首先要熟悉每个形态下的特性。另外，本作的强袭没有切换出来的形态也能回复子弹，但是回复速度比较慢。换装成I.W.S.P形态之后有直逼2500机体的战斗力，一定要运用好变身的时间。

基本参数

Cost	耐久力
2000	600

Aストライク

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	70	普通BR
副射击	60	5（1Hit）	头部机枪扫射，可15连发并且可以边移动边使用
特殊射击	100	–	换装，右是剑装（S）、左是炮装（L）、后是I.W.S.P装（能量槽为100时）

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	157	–
	N前>射	140～176	N格派生，可三连射但是会消耗BR的子弹
前格	前	75	–
横格	横N	116	–
后格	后N	134	判定优秀的后格
	后前N	167	后格派生，攻击玩后自动换剑装
	后射	127	后格射击派生，攻击后自动换炮装
	后>后射	127	射击的时候按后派生，跟上面一样会自动换炮装，动作会发生变化
BD格	BD前	80	突进距离和判定比较强的格斗，对方不可受身
	BD前>前N	177	BD格派生，用完后自动换剑装
	BD前>射	137	BD格派生，用完后自动换炮装
	BD前>后射	137	BD格派生，按后射击，之后自动换炮装
特格	–	75	能接格斗或射击派生，跟BD格和后格一样派生完后自动换装

Sストライク

武装	弹数	威力	备注
主射击	1	20（1Hit）	回旋镖攻击，回收后要过装填时间才能再用
副射击	60	5（1Hit）	头部机枪扫射，可15连发并且可以边移动边使用
特殊射击	100	–	换装，直接按是空装（A）、左是炮装（L）、后是I.W.S.P装（能量槽为100时）

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	183	威力不俗的三段格
前格	前	90	–
横格	横NN	183	–
后格	后	10	放出绳索抓敌人过来
BD格	BD前NN	169	第二段是回旋镖投掷，能造成麻痹硬直
特格	–	125	延伸距离很远的斩击，可以用于取消其他格斗动作，打飞对手不能受身

ストライクI.W.S.P

武装	弹数	威力	备注
主射击	60	12（1Hit）	可20连发，15连发，全命中伤害是123
副射击	2	130	带down属性的高威力射击，单发命中伤害是65
特殊射击	–	–	换装：直接按是空装（A）、右是剑装（S）、左是炮装（L）
特殊格斗	1	35（1Hit）	回旋刀，带麻痹属性

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	183	威力不俗的三段格
前格	前	90	–
横格	横NN	183	–
后格	后	10	放出绳索抓敌人过来
BD格	BD前NN	169	第二段是回旋镖投掷，能造成麻痹硬直
特格	–	125	延伸距离很远的斩击，可以用于取消其他格斗动作，打飞对手不能受身

觉醒技	威力	备注
ストライカ-パック换装コンボ	274/245	使用各种换装的必杀技，命中打完后强制进入I.W.S.P状态

フォビドゥンガンダム

简介

拥有可以折射的副射是这台机体的最大特征，此外还可以召唤三小强中另外两台机体来援护，属于比较有特色的射击机，不容易上手。平时较多在中远距离下作战，机体的弹药数比较少，主射威力不高而且是实弹，并且打完了才会重新上弹，大大限制了本机的火力，因此开枪一定要看准时机。副射击的轨道比较奇特，而且一发 Down。合理运用能给敌人造成较大的威胁。



基本参数

Cost	耐久力
2000	600



武装	弹数	威力	备注
主射击	5	90	实弹射击，1Hit为45伤害
副射击	2	120	会折射一次方向射向对手的光束，用来取消其他动作伤害是68
特殊射击	1	102	召唤カラミティ使用BZ三连射，1Hit伤害40
特殊格斗	1	108	召唤レイダ-使用格斗攻击，甩锤子动作能抵挡射击

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	116	–
前格	前	75	单发down
横格	横	65	单发down
后格	后	142	发动超慢的原地回旋斩，外周的伤害是200，单发down
BD格	BD前	120	相对其他动作实用度和伤害都可观一些的招式

觉醒技	威力	备注
レイダ-ガンダム&カラミティガンダム 呼出	264/216	–

プロヴィデンスガンダム

简介

搭载了龙骑兵系统的射击万能机，机动力是 2000 万能机中最高级别的，而且有主射蓄力，几乎不用担心没子弹。不过也因为火力分散的原因，总体输出比较弱，不容易追击高等级的机体。平时应该尽量在红锁最远的范围内立回，通过浮游炮干扰对手，并用 BR 和射击蓄力来抓对手的破绽。对倒地的对手可以用特殊格斗来封锁对方的行动范围。对方起身之后要是碰到了光束被麻痹了还能上前格斗。

基本参数

Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	75	威力有3000机平均水平的BR
主射击蓄力	–	140	高诱导蓄力射击
副射击	16	25	放出浮游炮，最多可同时放出8个
特殊射击	同上	25～132	浮游炮全部在身边展开，使用射击的时候就会全部射出，按方向键使用则会全部飞到对手身边射击
特殊格斗	100	30	在敌人的周围设置陷阱，敌人碰到会产生麻痹硬直

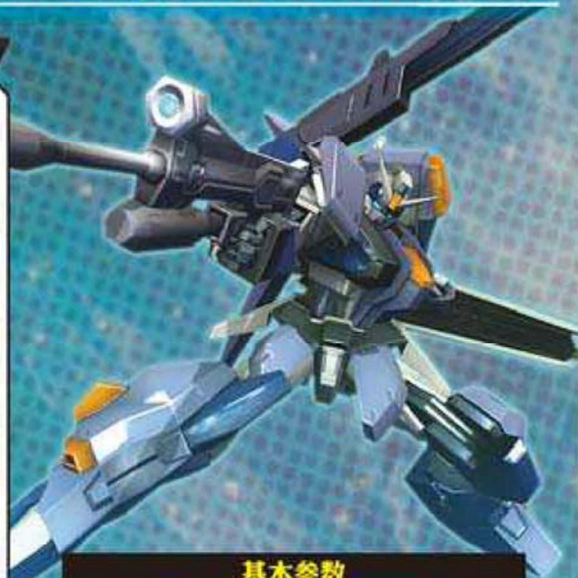
格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	166	–
前格	前	90	发生快、判定和诱导优秀的前踢，而且不能受身，不过很难接连段，要最速BD或前STEP取消
横格	横N	119	–
后格	后	80	–
BD格	BD前	80	范围比较优秀，但是判定比较慢的横斩，因为命中敌人是往后飞的，比较难追击，要提前Step取消

觉醒技	威力	备注
ドラグ-ンシステム【一斉射击】	274/247	–

デュエルガンダムAS

简介

1000机体中的射击万能机。擅长中距离射击战，拥有标准的BR以及可连发的导弹，不过主射的弹药数少，建议配合副射和蓄力牵制对手。制造出机会的时候就有特射夺down。副射和射击蓄力发动的时候有硬直时间，要善用BD取消不要给敌人机会。特殊格斗是召唤援护，可以提高火力同时大幅节省自己的弹药消耗，应该积极使用。



基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	75	–
主射击蓄力	–	95	威力比较低的蓄力攻击，一发down
副射击	5	40	导弹发射，4发down，一口气会射完5发，但可以用BD取消
特殊射击	2	120	召唤援护使用照射攻击，可以配搭方向键派生
特射横派生	2	120	召唤援护使用照射横扫，横扫速度很慢
特射前后派生	2	~150	召唤援护使用散弹射击
特殊格斗	100	75/40（1Hit）	召唤援护维持在场上一段时间，使用主射和副射的时候会跟随使用BR和BZ，也可以用特格命令其单独设计

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	157	–
前格	前N	174	判定段数较多的前格
横格	横N	129	–
后格	后	128	纵向回旋斩
BD格	BD前	112	–

觉醒技	威力	备注
バスターガンダム 呼出【武装剥夺】	251/239	可以用方向键微调方向的照射攻击

ラゴゥ

简介

高机动力的走地万能机，Cost值低但是射击武器优秀，特殊格斗在地面使用的时候能保持运动的情况下恢复Boost槽，可以说是本机的生命线，BD之后接特殊格斗回复气力然后再继续奔跑，熟练掌握之后能够让对手摸不着。特殊射击召唤援护进攻，命中能给对方造成较长时间的硬直时间，可给同伴带来有利的形势。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	330



武装	弹数	威力	备注
主射击	10	70	背部双光束枪射击（只消耗1发子弹，1根光束伤害35）
副射击	同上	128	背部光束枪3连发，子弹跟主射共通
特殊射击	6	154	召唤3只狗一起攻击，最后一只攻击动作稍有不同，全部命中伤害为154

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	173	万能机级别的3段格，上下方判定较弱
前格	前	87	多用于作为移动技巧接近敌人，也有快速落地效果，判定较弱，可以接特格
横格	横NN	162	主力格斗技巧，延伸较好
后格	后N	134	吹飞对手，可以不取消接特格或者普通格斗
BD格	BD前	97	发生速度和判定属于全游戏顶级水平的招式
特格	–	94	多用于攻击以外的用途，虽然难命中，但是打中对手无法受身，可以接前格。

觉醒技	威力	备注
バルトフェルド队连携攻击	268/251	–

ストライクフリ-ダムガンダム



基本参数	
Cost	耐久力
3000	600

简介

耐久力只有600但换来超高运动性能的射击万能机，拥有无限使用的用诱导特格让这台机体的生存能力远超其他机体。缺点是HP太少，作为3000机很容易引发事故，因此这台机主要还是以安全的射击战为主，同伴最好配进攻能力强的格斗机。主射击的弹药数非常多，配合可以双锁的主射蓄力以及龙骑兵系统，几乎不用担心弹药的问题。副射击五彩大炮是非常重要的输出武器，尽量抓准敌人落地等时机使用。

武装	弹数	威力	备注
主射击	12	75	弹速和射角优秀的主射
主射击蓄力	–	130	弹速、诱导出色的单发down射击
双锁蓄力	–	108	BR4连射，单发伤害45
副射击	1	181	五彩大炮，性能优秀但是照射范围比较细，龙骑兵系统展开之后发射可以加大范围，伤害不变
特殊射击	16	128	不按方向键使用是在身边展开，然后射击的时候全部射击，按方向键使用则是飞到敌人周围射击
特殊格斗	–	–	切诱导的后空翻，本机的生命线，可以派生格斗或者用射击取消

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	201	性能在3000机中性能较差的4段格
	NN前/NNN前	169/201	–
	NN后/NNN后	175/205	–
前格	前	75	发生慢、难以追击，比较不实用的招式
横格	横N	137	发生比较慢但是判定不错
	横前	129	–
	横后	137	–
后格	后	76	–
BD格	BD前	104	发生速度快较快，但是判定比较弱而且硬直也比较长

觉醒技	威力	备注
ハイマットフルバースト（ミ-ティア合体）	304/272	跟流星装甲合体射击，视距离和位置伤害浮动较大

ガイアガンダム

简介

可以在MS和狗形态之间变形机体，MS形态是万能型，而狗形态是接近型。因为两个形态的操作风格有较大差异，需要玩家多加熟悉，并且掌握如何灵活切换形态才能发挥出本机的真正实力。两个形态的推进能力在2000机体中算比较弱的水平。不同形态下也有独立的武装，没有子弹的时候可以切换形态回复。加上主射CS，子弹方面不需要担心。跟禁断高达相似，有另外两台高达作为援护登场，而且援护的子弹恢复比较快。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	580

MS形态

武装	弹数	威力	备注
主射击	7	70	–
主射击蓄力	–	128	变形3连射，1Hit伤害84，可用特格取消
副射击	2	130	召唤援护深渊高达使用全弹发射
特殊射击	2	114	召唤援护混沌高达发射导弹，威力是4Hit全部命中的伤害
特殊格斗	–	–	快速变形，按方向键变形会直接进入BD状态

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	155	延伸差而且火力较差
	N～NN→前射	139	判定段数较多的前格
前格	前	60	攻击后迅速变形
	前射	132	再次变成为MS形态，带强制down效果
横格	横N	107	–
	横前射	161	派生动作跟前格派生一样
后格	后	65	–
	后前射	171	派生动作跟前格派生一样
BD格	BD前N	142	–



狗形态

武装	弹数	威力	备注
主射击	3	65	原地停下的BR射击
主射击蓄力	–	110	强制down的攻击
副射击	2	95	召唤援护深渊高达突击敌人
特殊射击	1	60	踩着陨石冲向敌人攻击
特殊格斗	–	–	变形

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	209	不能受身的攻击
	N～NNN→前射	161～233	攻击后变形成MS形态
前格	前	70	不可受身的攻击
	前射	142	变回MS形态，强制down
横格	横NN	175	–
	横～横N→前射	171～200	跟前格派生类似
后格	后	82	升空后使出急坠攻击，有多段伤害
	后前射	196	伤害值仅供参考，跟前格派生类似
BD格	BD前N	137	–

觉醒技	威力	备注
死ぬのは嫌!	278/259	–

ガナ-ザクウォ-リア

简介

比较简单粗暴的2000机体，作为后卫机适合新手使用，而且熟练之后也能给敌人造成可怕的威慑力。主射武器是本机的主力，高威力单发down，而且还可以用来迎击格斗机，但子弹数很少，不能太过浪费，否则很容易陷入没子弹的困境，必要时候也要用CS照射攻击提高输出。特格和特射都是非常优秀的支援武器，但子弹数也要谨慎控制。机体的运动能力不高，一旦被对手围攻会比较尴尬。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	3	120	主力武器，高火力单发down，但是弹药少，要善用
主射击蓄力	–	231	高威力并且可以微调方向的照射武器
副射击	1	60	沙扎比后格的强化版，命中后产生麻痹硬直
特殊射击	2	–	召唤援护发射导弹，伤害视命中情况有浮动
特殊格斗	2	–	投掷4个手雷，可以用方向键控制轨道，视命中情况伤害浮动

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	169	–
前格	前	64	–
横格	横N	119	–
后格	后	80	判定较强，主要用于迎击格斗
BD格	BD前	102	–

觉醒技	威力	备注
インパルスガンダム 呼出	218/197	召唤脉冲高达高速突刺

デスティニ-ガンダム

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

简介

跟前作一样属于一台无论射击还是格斗都有多种选择的偏格斗万能机。BD的速度在3000机的平均水平之下，红锁也比较短，但上升性能和旋回能力都比较出众。主射的子弹数不多，很容易耗光，立回时候要配合两种CS攻击，副射击回旋刀因为范围被调整了不如前作实用，但还是能起到一定的牵制作用。特殊射击的有很快的推进速度，适合用于追击或者营救同伴。

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	75	–
主射击蓄力	–	140	强制down的光束射击
格斗蓄力	–	231	照射攻击
副射击	1	18	投掷两个回旋镖，回收后要重新装填才能用
特殊射击	1	–	高速突进技能，可左右移动，不用诱导

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	206	发生速度一般，延伸较差但是判定在横格之上
前格	前N	148	全部格斗技中判定最强的，延伸和突进速度出色，而且对空也有很强力的效果
横格	横NN	173	发生速度快，但是延伸和突进速度比较差
后格	后	95	–
BD格	BD前N	166	–
特格	–	129～159	命运比较重要的招式，可接在前格或横格之后作终结技，抓住对手的时候连按格斗能追加伤害

觉醒技	威力	备注
アロンダイト连续攻击	278/250	–

インパルスガンダム



简介

跟强袭一样能够在三种形态之间随意切换的机体，但是切换的同时还会进行攻击，比如使用炮装被对手贴近的时候，可以马上换剑装上前迎击，剑装需要射击的时候也可以马上切换炮装同时射击。这个使得作战时有更多选择，不局限于单个形态。机体全部武器上弹速度都偏慢，但由于没使用的形态也在持续上弹，因此积极地切换形态可以缓解子弹的危机。剑装除了配备回旋刀之外还有可三连发的BR，非常给力，连段推荐“特格 >Step 取消 > 特格 > 前派生”。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

Fインパルス

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	75	–
主射击蓄力	–	90	飞盾反射BR，盾本体的伤害是50
副射击	1	70	分体攻击，可 2 连射
特殊射击	–	–	换装，按左为 L 装，右为 S 装
特射后派生	2	150	换 L 装同时马上射击

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	156	第三段为二段斩
	NN前	148	–
	NN	118	第二段会自动派生
前格	前N	117	–
横格	横N	126	–
后格	后	75	可接特格
BD格	BD前N	125	–
特格	–	80	动作发生快，适合偷袭
特射前派生	–	84	换S装并斩击

Lインパルス

武装	弹数	威力	备注
主射击	2	150	比较粗的光束炮，威力高但装填极慢
主射击蓄力	–	220	可微调方向的照射攻击
格斗	24	30（1Hit）	发射 2 发导弹，可边移动边射击
特殊格斗	同上	20～	同时射出 8 发导弹
副射击	2	130	肩部光束炮，跟主射一样会停下来射击
后格斗	–	40	标枪攻击，能造成麻痹硬直
特殊射击	–	–	换装，不按方向键为 F 装，按右为 S 装

格斗	指令	威力	备注
特射前派生	–	84	换S装并斩击

Sインパルス

武装	弹数	威力	备注
主射击	1	16	投掷两个回旋刀，回收后要重新填充
副射击	3	60	普通BR，可三连发
特射后派生	2	150	换 L 装同时马上射击



格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	212	–
	NN前	192	本作新的派生
前格	前	80	–
横格	横N	143	–
后格	后	76	–
BD格	BD前NN	174	–
特格	–	115	主力格斗技，可接前格
特射前派生	–	94	跟换装的攻击动作一样

觉醒技	威力	备注
エクスカリバー【突进】	271/246	初段是扔盾攻击，判定命中后追加突进斩击

∞ジャスティスガンダム



基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

简介

生存能力强大的万能机，本身的机动性出众，下落速度快，旋回优秀，而且具备出众的迎击格斗机能力，因此很适合打生存战，跟 3000 机组队的相性非常高。具备 1 发 down 的蓄力攻击以及多种多样的武装，支援能力同样出色。本作还加入了援护攻击，使得进攻手段又多了一种选择。不过前作强势的回旋镖稍微被削弱了。新追加的觉醒技非常霸道，必要时刻可以逆转战局。

武装	弹数	威力	备注
主射击	7	75	–
主射击蓄力	–	124	–
副射击	1	25～101	背部飞机射出，有多段伤害，返回后填充完成
特殊射击	1	18	投掷回旋镖，有多段伤害，回收后填充完成，主力保命手段之一
特殊格斗	3	34～69	召唤援护攻击敌人，诱导较强

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	171	–
	N～NNN→特NNN	224～245	派生动作是前作的特格
	N～NNN→特射	129～214	N格的特殊射击派生
前格	前	31～87	–
	前特NNN	229	跟N格派生一样
横格	NN	173	主力格斗技
	横～横N→特NNN	224～238	跟N格派生一样
	横～横N→特射	129～173	特射派生
后格	后	10	射出绳子将敌人拉过来
	后→特NNN	211	前作的特格
BD格	BD前N	170	–
变形格	变形N	134	判定比较优秀

觉醒技	威力	备注
ビームソード（ミーティア合体）	289/259	跟流星装甲合体然后冲向对手攻击

∞ジャスティスガンダム(ラクス搭乗)



简介

游戏发售当天免费配信的DLC机体之一，换由拉克丝驾驶的无限正义在机动性、弹药数、耐久、火力乃至格斗动作各个方面都削弱了，但即使如此，武装方面几乎全都保留了下来，而且加入了召唤强袭自由援护3连射，作为1000机有很强的实力。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	300

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	70	–
主射击蓄力	–	106	–
副射击	1	90	–
特殊射击	1	12	–
特殊格斗	2	116	召唤强袭自由攻击使用BR三连射

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	147	–
前格	前	77	–
横格	横NN	145	–
后格	后	5	–
BD格	BD前N	142	–

觉醒技	威力	备注
ストライクフリ-ダム 呼出【フルバ-スト】	230/195	–

スタ-ゲイザ-



基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

简介

比较特殊的一台机体，立回能力是2000机的平均水平，设置型的炸弹以及广范围强制down的格斗都让这台机体显得无比独特，普通形态下主要工作是支援同伴作战。VL模式可以说是本机的限时强化模式，强化之后格斗进攻、迎击能力都非常出色。特别是特殊格斗的伤害非常高，可以尽量把握各种机会用特格重创对手。

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	70	–
主射击蓄力	–	147	–
副射击	1	120	原地设置炸弹，再按一次引爆
特殊射击	3	108	召唤两个援护使用BR2连射
特殊格斗	100	–	展开VL，持续时间15秒，机体的机动性提升而且格斗动作会发生变化

格斗	指令	威力	备注
N格	N	80	广范围的强制down攻击，前后格相同
横格	横N	129	–
BD格	BD前NN	158	–
VL时时	N	60	展开VL之后所有攻击动作都会变成这样
VL时特格	–	217	VL状态下主力格斗技

觉醒技	威力	备注
プロパルジョンビ-ム受光	277/256	–

ストライクノワ-ル



基本参数	
Cost	耐久力
2500	620



简介

射击能力非常优秀的万能机，移动射击招式比较多。特格有Boost槽0消费以及朝某一方向大移动的特性，立回、自卫能力乃至进攻能力都非常出众。红锁比较短是这台机体的缺点，但是丰富、密集的射击能力就算在中距离下敌人也很难接近。平时尽量跟敌人保持红锁边沿的距离作战，利用各种连射武器慢慢“磨”对方的血。敌人靠近的时候副射击、横格斗来迎击、如果迎击失败还可以用特格来逃跑保命。特格之后可以再接特射，一下子就能轻松拉开距离。

武装	弹数	威力	备注
主射击	24	32（1Hit）	1次会开两枪，可连发4枪，8枪down
主射击蓄力	–	154	连续的高速射击，对应双锁
格斗蓄力	–	120	召唤援护使用照射攻击
副射击	2	110	实弹射击
特殊射击	2	25～154	连续射击，不按方向会原地升空，按方向左右会做出侧空翻射击
特殊格斗	1	10	使用绳索紧急上升的移动技能，不会消耗Boost槽

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	180	–
	NN前	164	–
前格	前	143	–
	前射	199	用剑刺住敌人然后不停射击
横格	横N	134	主力格斗技
后格	后	10	射出绳索将敌人扯过来
	后前	100	–
BD格	BD前NN	170	第三段有多段伤害，但抗打断能力降低了
	BD前后	184	–

觉醒技	威力	备注
フラガラッハ3 连续攻击	284/263	–

ガンダムエクシア

简介

格斗万能型机体，因为耐久比较低所以用起来有些危险，不过本身的射击武装也比较丰富，所以玩法非常灵活。副射可以给敌人造成麻痹硬直，而且横派生有移动效果，很适合用于立回，再配合主射和特殊射击能发挥出不错的支援、牵制能力。因为耐久低，加上是2000机体的缘故，因此推荐保守一点的打法，等敌人露出破绽之后再用格斗攻击。觉醒之后会发动TRANS-AM模式，此时推进能力会大幅加强，而且格斗动作也会发生改变。此时推荐BD格进攻，一来伤害高二来抗打断能力强。另外，这台机体的觉醒攻击也非常实用，在近距离下敌人除非马上防御不然很难逃脱。



基本参数	
Cost	耐久力
2000	560

武装	弹数	威力	备注
主射击	3	65	可3连射的BR
副射击	1	75/69	GN短剑二连投掷，诱导较高并可取消格斗动作，推方向键左右可往相应方向跳跃
特殊射击	1	80	召唤援护使用光束2连射

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	186	威力比较高的N格，发生速度比横格快，判定相对弱一些
	NN前	196	–
	N~NN>后	113~162	–
	N~NN>射	105~154	–
	N~NN>后射	145~187	–
前格	前	77	延伸和突进速度优秀，多段伤害，命中后最速前STEP取消可接其他格斗
横格	横NN	170	判定、延伸、突进速度比较优秀的横格
后格	后	70	–
BD格	BD前N	126	发生较慢，但是判定是全格斗动作中顶级的，抗打断也非常出色，第二段对手无法受身
特格	–	127	回旋斩
前后特格	–	75	摇杆推后使用则是跳跃攻击，短时间内长距离移动的技巧，但是消耗Boost也比较多
觉醒N格	NNNNN	236/218	–
觉醒BD格	BD前NNN	251/232	觉醒后的主力招式

觉醒技	威力	备注
GNアーマーTYPE-E	266/245	穿上GN-ARMS攻击，带霸体

武装	弹数	威力	备注
主射击	3	60	–

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	171	这个状态下威力相对较高的格斗
	N~NN>后	99~146	–
前格	前	67	动作发生变化，伤害和连段数大幅下降
横格	横	89	–
后格	后	65	–
BD格	BD前N	112	–
副射击	–	70	GN剑突击
特殊射击			
特殊格斗	–	76/71	动作不会变化但是伤害大幅下滑
觉醒N格	NNNNN	199/183	–
觉醒BD格	BD前NNN	221/203	–

觉醒技	威力	备注
オーバーブーストモード突撃	197/184	前作的觉醒技

ガンダムデュナメス



基本参数	
Cost	耐久力
2000	540

简介

专注射击的机体，因为个性太独特所以不太适合新手使用。红锁距离一般，平时以中距离战为主，主射是特别的高速直线狙击，适合用来狙敌人的落地，但因为没有追向性，所以敌人相对自己横向运动的时候难以命中。而且弹速不算快，没法一发Down也大大局限了实用度。不过，主射可以蓄力，二段蓄满了之后红锁会距离会变成无限并且强制Down，玩家如果能熟练掌握抓落地技巧或者懂得抓对方使用打硬直招式的时机会这招会发挥出很大的作用。

武装	弹数	威力	备注
主射击	2	100	高射速的直线射击，2发down
主射击蓄力	–	110~120	2段蓄力狙击，强制down，第二段蓄力完成后红锁会变成无限远
副射击	3	72（57）	手枪三连射，摇杆推后能射击同时使出后空翻，但伤害减弱
特殊射击	2	118	GN导弹4连发，1发伤害46
特殊格斗	100	–	启动GN盾进入盾模式，正面有盾判定但只能抵挡100点伤害

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	128	动作比较迟钝的格斗
	N射	120	注意这个派生不能用虹Step
前格	前	71	命中后接CS是基本
横格	横N	124	发生算比较快的招式，主力格斗技，但由于机体的原因不能依赖
	横射	120	–
后格	后	137	–
BD格	BD前	153	–

盾模式			
武装	弹数	威力	备注
主射击	2	90	跟普通模式相同，威力下降一些
主射击蓄力	–	110~120	2段蓄力狙击，强制down，第二段蓄力完成后红锁会变成无限远
副射击	3	86	手枪三连射，但是射击的时候会静止，而且没有派生动作，两个形态子弹共通
特殊射击	1	218	非常细的照射攻击
特殊格斗	100	–	切换到普通模式





格斗	指令	威力	备注
全动作	N	60	所有格斗动作都会变成这个，发生快但是延伸和判定差，尽量禁用，不过命中可接CS

觉醒技	威力	备注
高高度狙击铳	297/273	打飞对手然后用对卫星炮射击

スサノオ

简介

比较纯粹的一台格斗机，本作中升格成为2500级别的机体，级别的提升换来的是机动性加强，特别发动了TRANS-AM系统之后速度提升到全机体中最高级别，追击强袭自由等机体都没有问题。虽然格斗强势但不推荐猛攻，平时尽量用主射击蓄力一击副射击来立回，配合同伴的支援制造进攻的机会。TRANS-AM系统持续时间延长到22秒，如果能运用好这22秒可以给对手造成严重的打击。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	650

武装	弹数	威力	备注
主射击	1	–	射击、格斗动作威力增加
主射击蓄力		60(72)[79][(89)]	通常是单发射击，入魂后3Hit，三红时5Hit，三红入魂6Hit
副射击	1	60(70)[75][(85)]	带麻痹硬直效果
特殊射击	100	1	发动TRANS-AM模式，俗称三红

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNNN	216(248)	伤害高而且攻击的时间短，不容易被打断，判定比前作强化但基本上还是战不过格斗机级别的N格
	N～NN>前	200～219 (227～252)	–
	N～NNNN>特	189 ～ 237 (223 ～ 273)	特格派生
前格	前NN	167(190)	用于迎击的前格，延伸好而且范围也优秀
	前N>特	210(243)	–
横格	横NN	156(181)	发生快动作迅速而且最后一段无法受身
	横N前	180(204)	–
	横N>特	204(242)	–
后格	后N	200(250)[300][(350)]	切腹动作，攻击（很难命中）同时自己会同时受到100(150)[200][(250)]的伤害
BD格	BD前	117(138)	–
特格	–	–	高速朝着对手突进动作，可接其他动作取消
特格横派生	–	72(80)	旋转斩攻击，判定范围夸张，但几乎不会左右运动
特格前后派生	–	93(95)	纵向旋转斩击，伤害为同一平面原地使用时数值（有浮动）

觉醒技	威力	备注
爱の一击	290/270	–

注：( ) 中为入魂时伤害，[] 为三红时的伤害

ダブルオ-ガンダム

简介

限时强化型3000机体。普通形态下在3000机中能力非常贫弱，武器的弹药数少，仅仅有用于自卫程度的实力，难以支援、保护队友。变成00R形态后性能会大幅提升，BD次数多达8次（比标准的3000机多1次），主射性能大幅提升，更加强力的主射蓄力，以及追加的格斗蓄力和后格用于牵制。此外，OOR形态的维持时间以及装填时间要比前作加快，综合来说一场维持在这个状态下的时间延长了。EX觉醒之后会进入TRANS-AM状态，而且没发动攻击的时候受到攻击会消耗一定量的觉醒槽进入量子化状态躲过攻击。



基本参数	
Cost	耐久力
2500	650

武装	弹数	威力	备注
主射击	4	70	伤害较低而且子弹较少的BR
主射击蓄力	–	140/155	散弹，配合方向键左右射出子弹散开范围会小一些
副射击	1	111	可保留一点运动惯性的投掷攻击，跟00R模式子弹共通
特殊射击	2	108/73	召唤援护，不按方向键使用时照射攻击、按方向键是召唤电池夹住对手
特殊格斗	100	–	换装为00R模式，攻击方式会发生变化，维持时间20秒

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	165	除了OOR前格之外判定最强的格斗技
	N～NN>射	123～175	非强制down
前格	前	102	–
横格	横N	120	发生迅速而且down低的格斗技
	横射	132	–
后格	后	75	打飞对手后可用特射接上
BD格	BD前	94	命中后取消可追击

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	80	–
主射击蓄力	–	160	能移动使用的照射攻击
格斗蓄力	–	20～	导弹2连射
副射击	1	110	跟00共通
特殊射击	2	108/73	召唤援护，跟00共通
后格	–	90	弹速和威力优秀的投掷攻击，带麻痹硬直效果
特殊格斗	100	–	还原00状态

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	225	诱导和延伸优秀，但是判定和发生速度比较弱，实用度不高
	N～NNN>射	155～223	–
前格	前	94	发生和判定优秀，适合用于迎击
横格	横NN	184	除了判定之外性能比较高的格斗
	横射	154	–
	横N射	197	–
BD格	BD前NN	198	抗打断优秀，00的主力格斗技
觉醒BD格		274/255	同样是主力格斗技
觉醒特格		192/177	伤害高的单发攻击

觉醒技	威力	备注
ライザ-ソ-ド	224/206	光束照射
	357/351	觉醒技前派生，光束大剑纵砍
	333/306	觉醒技横派生，光束大剑横扫，伤害

ケルディムガンダム

简介

狙击专用机体，红锁距离是最远级别的。跟力天使一样主射是高射速的直线狙击，射速和威力都在力天使之上，而且单发强制Down，不过缺点是子弹要打完之后才会重新装填。还好本作的子弹数量调整到了3发，因此使用难度下降了不少。此外还有GN导弹作为牵制，以及给自己或者同伴制作屏障的武装，支援能力一流。没有格斗是这台机体最致命的地方（只有后格反击），而且能用来迎击敌人的手段不够丰富，加上主射对使用者的要求比较高，以及2500机体的身份使得它比较难上手。需要有一定实力的驾驶员才能发挥出它的实力。



基本参数	
Cost	耐久力
2500	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	3	130	射速超高但是发生偏慢而且没有诱导的主射，子弹用完后才会填充
格斗	–	30～162	手枪射击，一次两发，可3连射，伤害低但子弹无限
格斗蓄力	–	20~156	手枪高速连射，分两次，第一段配合摇杆左右会朝对应方向跳跃，对应双重锁定
觉醒格斗蓄力	–	219/192	放出浮游炮使用照射攻击同时本体手枪连射
副射击	2	100	GN导弹发射，每次4×2颗，命中会造成吹飞效果，输入方向键能改变发射的轨迹
特殊射击	12	20～90	放出浮游炮，不按方向键会在自己身边展开，再按一次特射发射，如果按方向键会飞到敌人身边包围射击
特殊格斗	100	–	抵挡射击和格斗的屏障，残弹数为维持时间（期间受到伤害也会减少），不按方向键输入为保护自己，按方向键则是保护队友

格斗	指令	威力	备注
后格	后	89	当身技，受到格斗攻击的时候能将其无效化并反击

觉醒技	威力	备注
セラヴィーガンダム 呼出	344/316	召唤援护合体射击

アリオスガンダム

简介

游戏中惟一一台全程有援护机体跟随，并且会跟随主机的主射进行援护射击的机体，以1000机的身分拥有这种设定完全可以用犯规来形容。红锁距离在1000机中也非常优秀，虽然耐久只有300但是优秀的机动性可以弥补这方面的不足。此外还有GN导弹等武装，射击能力、生存能力都非常出众。而且觉醒之后还可以发动TRANS-AM系统。缺点是缺乏了可以快速夺Down的攻击，同伴救援能力弱。格斗性能恶劣，没有大伤害的武器显得火力还是很贫乏。也没有特别有效的迎击格斗机手段，一旦被敌人追上那脆弱的耐久很容易就会被蒸发掉。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	300

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	70	–
副射击	40	8~71	可10连射并且边移动边射击的光束机枪
特殊射击	1	30~84	快速变成MA形态并发射导弹
特殊格斗	1	150	命令援护射击，不输入方向键是BR三连射，输入则是移动二连
援护	–	90	援护会时刻跟随着主机，使用主射击的时候会跟着开枪
变形主射	4	90	变形后的主射
变形副射	1	104	BR三连射，机体会侧空翻
变形特射	6	30 ~ 84	发射GN导弹组，可连射

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	115	–
	N～NN>前	99	派生之后会变成飞机，N格第二段之后派生基本上是接不上的
	N>特格	196	强制down攻击，攻击完后自动变飞机，其他连段的特格派生一样
前格	前	90	多段伤害，无法派生特格
	前前	90	所有格斗的前派生动作都是变成飞机撞击，但部分接不上的
横格	横N	106	–
	横前	94	–
	横N前	94	飞机无法接上
	横>特格	191	–
后格	后N	106	–
	后前	94	–
	后N前	145	–
	后>特	191	–
	后N>特	218	–
BD格	BD前NN	144	1～2段可以接前派生和特格派生
变形格斗	变形N	70	能打飞对手的攻击

觉醒技	威力	备注
GNアーチャー【連携攻撃】	271/251	–

リボーンズガンダム

简介

拥有两种作战形态的射击万能机，加农形态的更偏重与射击，拥有非常丰富多样的射击武器。玩家要熟悉两种形态的特性并且熟练地切换来应对不同场面，才能发挥出本机的实力。高达形态下的照射攻击发生快而且使用过程会保持运动惯性，适合用于迎击以及抓落地。蓄力射击威力、追尾、弹速等各个方面都很优秀，但是有蓄力时间长的缺点，不过本机有变形后蓄力继承的特点，在蓄力速度快的加农模式下蓄满，然后再切换回来就可以实现快速蓄力。而且变形的过程有位移，也可以用作移动的手段。此外，高达形态下的特射则是非常强力自卫武器，格斗机靠近的时候可以毫不犹豫使用。

基本参数	
Cost	耐久力
3000	680

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	75(100)	背对对手射击的时候是发射加农炮，威力更高
主射击蓄力	–	125	高威力和射速的蓄力光束，强制down
副射击	1	141	类似掉毛的可移动照射攻击
特殊射击	2	117/95	召唤3个援护，不按方向键它们会低速前进，按方向键会静止一会突进，常用于迎击格斗的技巧
特殊格斗	–	–	变形



格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	181	–
	NNN前	173	–
	NNN后	198	–
前格	前N	137～167	撞击对手造成麻痹硬直之后跳到空中踩踏，伤害随高度有浮动，考虑到伤害值，第一段之后不如STEP取消然后接其他格斗
横格	横NN	171	发生比较弱，但是突进速度和延伸比较好
后格	后	70	–
	后>射	189	将对手打到高空然后BR三连射
BD格	BD前	145	单个动作但是有多段伤害，会将对手拖动一段距离

リボ-ンキャノン

武装	弹数	威力	备注
主射击	24	55	长按可以4连射的BR，射击的时候机体会停下来
主射击2	–	125	用特射方向键派生放出背部的大型浮游炮之后，主射会变成这种高威力的BR，能1发down
主射击蓄力	–	168	BR 超高速连射，不会消耗子弹，蓄力槽跟 MS 模式共通
副射击	2	75	放出小型浮游炮(刀)，1Hit 伤害 20
特殊射击	2	220/116	高威力照射攻击，按方向键派生能放出背部 4 个大型浮游炮，飞到对方身边射击

格斗	指令	威力	备注
N格	N	30	直线射出电击鞭给敌人造成麻痹硬直的攻击
后格	后	90	居合斩，方向很广但是发生很慢

觉醒技	威力	备注
救世主なんだよ、ボクは!	283/261	学阿姆罗的最后一击（又是这梗）

アルケ-ガンダム

简介

性能比较独特的格斗万能机，主射击的 BR 发射的时候会静止下来是比较明显的缺点，但是有非常丰富的射击武装，主射击蓄力、副射击和特殊射击都是浮游炮或者类似的攻击。缺点是红锁很短，而且射击武装发动的硬直大，很容易被敌人打断。基本战术是用这些武装将弹幕散布开来，给敌人造成硬直或者让对方露出破绽，之后就可以用横特格接近敌人并偷袭。作为特殊移动的横特格位移大而且能甩开诱导，消耗 Boost 槽比较少，而且可以用虹 Step 取消，玩家可以习惯性地取消。横特格如果没命中，取消之后可以再使用特格，如果命中了敌人会被打飞，取消之后可以第一时间用高伤害的 N 格，或者用抗打断优秀的 BD 格追击。



基本参数

Cost	耐久力
2500	640

武装	弹数	威力	备注
主射击	3	65	原地停下的BR射击，可3连射
主射击蓄力	–	20~100	放出大量浮游炮飞到对方身边射击
副射击	12	20~98	放出单个浮游炮在自己旁边射击，可连射
特殊射击	1	35~95	放出3个GN短剑飞向敌人并插到其身上，造成麻痹硬直

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNNN	232	发生快，延伸和速度中等
	NN前射	193	–
	NN后	171	–
前格	前N	153	初段判定很强
横格	横N	161	主力格斗技，性能非常优秀而且初段不可受身
	横射	142	强制down
后格	后	126	受到格斗的时候会反击
BD格	BD前NN	175	–
特格	–	–	特殊移动，能够甩开诱导
	特格>N	196	
特格横派生	–	90	推摇杆左右使用特格，能绕过一定弧度迅速靠近对手（不甩诱导），命中后对手会被打飞并且无法受身，因为速度优秀，适合用于奇袭，命中后最速取消接N格是基本连段

觉醒技	威力	备注
GNバスターソード连续攻击	316/283	–

ガンダムスロ-ネドライ



简介

射击能力丰富的 2000 机体，拥有使对方的武器追尾性能无效的特格，可以给同伴非常强力的支援效果。缺点是攻击力低，没有快速造成高伤害的武器。发动 GN 粒子干扰的时候自身是处于完全静止的状态，通常会马上遭到敌人的围攻。因此作为援护机体，非常依赖同伴的积极进攻，跟进攻能力强的同伴组队倒是非常合适。

武装	弹数	威力	备注
主射击	7	70	–
主射击蓄力	–	112	GN导弹，1Hit伤害40
副射击	3	121/114	召唤援护使用照射攻击，按方向键使用则是BR连射
特殊射击	3	117/93	召唤援护使用浮游炮，按方向键则是突击
特殊格斗	100	–	干扰对方敌人，让对方的攻击诱导无效

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	151	–
前格	前N	124	–
横格	横N	120	–
后格	后	118	–
BD格	BD前	75	命中后无法受身的斩击，可最速取消追击

觉醒技	威力	备注
死んじゃえばいいよ!	264/248	–

ダブルオ-クアンタ



基本参数	
Cost	耐久力
3000	600

简介

实力强大的格斗万能机，机动性优秀，攻击各种判定强伤害高，BD格几乎不怕被打断，而且能用GN短剑形成可抵挡射击的防护罩，EX觉醒之后会发动TRANS-AM模式，性能全面强化同时还具备量子化能力，光这些特征就足以让它成为无可争议的前锋机体。不过600点的耐久是3000机体中最低的水平，射击能力比较薄弱，需要积极地用格斗来弥补输出。而防护罩相比前作有所削弱，变成只能抵挡射击，无法抵挡格斗，所以安全性有所下降。总的来说是一台强大但不容易上手的机体。

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	75	弹药数较少的BR
格斗蓄力	–	0	自身恢复100耐久，并且让周围的人陷入麻痹硬直，之后进入量子系统
副射击	1	146	射出GN短剑攻击敌人，配合方向键使用会将装备到剑上，攻击力和判定范围增加，前格动作变化
特殊射击	1	141	召唤援护使用三根并排的光束照射攻击
特殊格斗	200	–	用GN短剑在身边制造防御射击的力场，本作改成了不防格斗

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	210(225)	–
	NNN前	235(247)	–
	N～NN>后N	169～203 (174～212)	强制down并且能将敌人打到很高的空中，对牵制对手的时间有奇效，主力派生技
	N～NN>后>射	202～224	跟上面类似，不过最后一击是用短剑追击，装备短剑之后无法使用
前格	前	76(152)	装上GN短剑之后会追加一个往后投掷的动作
横格	横NN	173(186)	通常情况是万能机水平，装备GN短剑之后上下诱导和突进速度大幅强化，敌机就算做出小幅度的上下或横移动都能轻易猎杀，主力技能
	横N前	205	装备GN短剑之后无法使用
	横后N	169(174)	跟N格的后派生相同
	横N后N	203(212)	同上
	横后>射	202	同上
	横N后>射	224	同上
后格	后	95(100)	跳斩动作
BD格	BD前NN	178(191)	几乎完全不用担心被打断的格斗连击，最后一段命中对手无法受身，并且可追击
	BD前NNNN	262(289)/242(266)	觉醒限定连段，BD格强化版

クアンタムシステム			
武装	弹数	威力	备注
主射击	6	75	–
前格	–	168	跟正常状态的副射击相似
副射击	1	124	召唤援护使用三连射外加导弹攻击
特殊射击	1	165	跟通常状态的特射相同
特殊格斗	1	–	量子跳跃，以量子化的状态迅速靠近敌人，接N格可使出特殊的连段

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	116	–
横格	横N	112	–
后格	后	80	–
特格	特格>NNN	173	用特格发动量子移动之后接N格使出的连段。

觉醒技	威力	备注
GNソードV・ライフルモード【照射】	323/304	–

ラファエルガンダム

简介

射击万能机，通常是两台机体合体状态作战，此时尽量在中、远距离下支援同伴。当副机的能量填充满了之后就可以进入分离作战模式，分离之后本体的机动性会大幅提升，而副机会与本体的主射连携射击。红锁的距离不算长，分离后会更短。而相比起前作这次的分离时间和装填时间有所延长。



基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	80	–
副射击	1	214	–
特殊射击	1	90	类似飞翼零式的旋转炮，旋转1圈，命中2次的伤害是162
特殊格斗	100	–	进入分离形态

格斗	指令	威力	备注
N格	N	86	放出两个飞拳攻击对手
	N>射	110	放出两个飞拳飞到对手身边射击
后格	后	70	身体撞击，放出了拳头之后N格也会变成这个动作
特格	特格>NNN	173	用特格发动量子移动之后接N格使出的连段。

觉醒技	威力	备注
GN粒子最大出力	311/297	类似副射击的照射攻击

分离形态			
武装	弹数	威力	备注
主射击	8	80	–
副射击	3	30~94	让副机冲过去抱住敌人
特殊射击	1	212/80	让副机使用照射攻击，配合方向键使用是跟通常形态一样的旋转炮
特殊格斗	–	–	命令副机原地静止
副机	100	80	主机用主射时会跟随用射击援护

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	173	–
	NN前	177	–
	NN后	170	类似飞翼零式的旋转炮，旋转1圈，命中2次的伤害是162
	NN左右…	－325	《NEXT》里德天使高达的"太极拳"，开始派生之后要按节奏不停地左右左右地攻击，可以一直无限连直到打down，不过几乎不抗打断，实用度极低
前格	前	73	–
横格	横NN	173	–
后格	后	75	–
BD格	BD前	85	–

觉醒技	威力	备注
GN粒子最大出力	245/233	两台机体交叉火力照射



ユニコーン



基本参数	
Cost	耐久力
3000	700

简介

限时强化机体，普通形态下是射击万能机，而发动NT-D之后是格斗万能。700的高耐久值让本机有很高的生存能力。普通状态拥有非常霸道的主射击，而且可以手动上弹，不会出现弹药缺乏的情况，此外还有BZ和援护等远程攻击手段，使得本机在射击战中占有很强的优势，不过这个模式下格斗能力欠缺，而且机动性也不高，近战比较吃力。

发动NT-D模式后自带浮游炮无效效果，性能会发生大幅变化。拥有顶级的BD速度，而且格斗无论伤害还是判定都非常霸道。而相比起前作，独角兽的NT-D持续时间延长，原本比较薄弱的各个射击武装都有强化。另外，使用觉醒技之后会强制进入NT-D模式，使得NT-D模式的使用机会和总的维持时间都有所提升。

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	95	大口径高威力高诱导的主力射击，可手动上弹
主射击蓄力	–	148	伤害为全中的数值
副射击	3	104	–
特殊射击	2	92	召唤援护进行三连射，牵制效果一流，特别是NT-D模式下显得非常重要，但是上弹慢，不能乱用
特殊格斗	100	–	进入NT-D模式，有浮游炮干扰效果

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	164	–
	N前N	170	–
前格	前N	140	–
横格	横N	124	–
	横N后	131	–
后格	后NN	173	–
	后N前	182	–
BD格	BD前N	171	–

NT-D模式

武装	弹数	威力	备注
主射击	20	69	长按可连射的光束机枪
副射击	–	152	兼具实弹和格斗属性的攻击
特殊射击	2	92	跟通常形态一样
特殊格斗	1	60	放出能给敌人造成麻痹的雾，装填速度快，适合用于迎击靠近的敌人，本身伤害小，命中后可以马上追击

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNNN	240	1~2段可用前格、横格、后格派生，3~4段可接副射击取消
前派生	（特定格斗后）前N	146	–
横派生	（特定格斗后）横NN	199	–
后派生	（特定格斗后）后	92	–
前格	前N	146	–
横格	横NN	199	–
后格	后	92	–
BD格	BD前	86	–

觉醒技	威力	备注
ガンダム！俺に力を貸せ！	301/280	发动后强制进入NT-D模式，弹药数全部回复

バンシィ



基本参数	
Cost	耐久力
2500	600

简介

本作新增的机体，格斗万能机。通常形态下主射击的威力高但是弹药数少，而且用光了才会开始装填，使得射击能力受到严重限制，需要配合主射蓄力来进行远程干扰。副射和特射都是在近战中非常霸道的装备。副射的两把回旋刀虽然是往对方两边投掷，但是干扰以及迎击效果意外地好，特殊射击可以有效限制对方的移动范围，敌人一旦撞上要马上追击。NT-D槽蓄满之后格斗蓄力可以进入NT-D模式。耐久不足240的时候会强制变身并一直维持在NT-D模式。这个状态下机动性是同COST机体中的顶级，主射击性能和格斗会大幅强化，特格的判定是游戏的顶级水平，此外还有抗打断兼高威力的BD格斗。整体性能排得上2500机体的顶级。

武装	弹药数	威力	备注
主射击	3	85	–
主射蓄力	–	90	–
格斗蓄力	–	100	发动NT-D模式，弹药数为维持时间，开始时为0，装填12秒
副射击	1	20	–
特殊射击	1	80	带麻痹效果，可用特格取消

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	172	–
	NN前	173	–
前格	前N	131	–
横格	横NN	174	–
后格	后	80	–
BD格	BD前NN	173	–
特格	特格	110	–

NT-D模式

武装	弹数	威力	备注
主射击	4	90	–
主射击蓄力	–	100	–
副射击	1	60	–
特殊射击	1	80	–

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	235	–
	NNN前	223	命中后可用特格取消
前格	前N	110	–
横格	横NN	176	–
	横N前NNN	246	–
后格	后	86	–
BD格	BD前NNNNN	238	–
特格	–	134	连按N可让威力上升
	前特格/后特格	126	连按N可让威力上升
	横特格	118	连按N可让威力上升

觉醒技	威力	备注
アームド・アーマーBS【最大出力】	261/240	–

シナンジュ



基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

简介

新安洲有两种模式，一种是擅长中远距离射击战的射击万能型——重装备模式，以及机动性优秀的格斗万能型——高机动模式。两种模式的风格大相径庭，就算做不到随机应变地切换，最起码也要熟悉不同形态的特性。重装备模式的机动性在2500机体里属于中等水平，格斗能力较差，但是红锁比较长，而且射击武器火力比较猛。高机动模式则是偏向格斗，机动性瞬间提升到2500的顶尖水平，射击能力虽然相对较弱，但是格斗能力无论延伸、发生、判定都非常优秀。战斗进入后期需要保命的时候也推荐尽量以高机动模式来立回。

重装备模式

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	75	–
副射击	5	107(91)	输入方向键左/右使用可派生，伤害为91
特殊射击	1	110	–
特殊格斗	–	–	换装

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	164	–
	NN前	195	–
前格	前	147	–
横格	横N	132	–
	横前	132	–
后格	后	77	–
BD格	BD前	135	–
后格派生	后	124	部分格斗动作可接此派生

高机动模式

武装	弹数	威力	备注
主射击	120	25	–
副射击	2	90	–
特殊射击	1	110	–
特殊格斗	–	–	换装

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	228	–
	NN前	185	–
前格	前N	182	–
横格	横N	151	–
后格	后	88	–
BD格	BD前	157	–
后格派生	后	134	部分格斗动作可接此派生

觉醒技	威力	备注
ビーム・ライフル【连续回转击ち】	271/248	–



クシャトリヤ



基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

简介

刹帝利从前作的2500机降级到了2000机体，虽然机动性下降了，但是火力几乎与之前持平，在2000机中算是比较犯规的。副射击追加了非常实用的派生，可以制造光束墙干扰敌人，敌人撞上去产生麻痹硬直之后还可以马上用特射重创。再加上强力的格斗技能，一系列的变化让它一跃成为了本作的强力机体。

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	80/110	背对敌人射击时攻击力为110，带强制down效果
主射击蓄力	–	150	胸部粒子炮散射
副射击	3	133	–
		110	副射击前、横派生，制造光束墙干扰对手
	3	57	–
特殊射击	1	235	–

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	167	–
前格	前N	149	–
横格	横N	155	–
后格	后	95	–
	后射	243	后格派生射击
BD格	BD前	95	–
特格	–	169	接近束缚敌人
	特格射	240	束缚敌人后用胸部粒子炮射击
	特格NNN	201	束缚敌人后接近攻击

觉醒技	威力	备注
ファンネル【一齐射击】	246/230	–

ロ-ゼン・ズ-ル



基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

简介

比较独特的射击万能机，属于比较罕见的不存在转身射击概念的机体，所以就算背对对手也能毫无压力地射击。武装种类丰富而且弹药数多，上弹速度较快，中远距离作战能力强，特别是副射击可以给对手造成很大的干扰。对倒地的敌人则可以使用特格进行封锁，特格生效速度很快，防不胜防，造成硬直之后可以用特射追击。格斗能力比较差，一般尽量别让敌人靠近。

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	75	发射的时候会往左右延伸一点距离射击
主射击蓄力	–	40	带麻痹效果的光束射击
副射击	12	111	伸出手部飞向对手，按主射键射击，可连射6发，飞出去后再射击之前再输入一次副射击可以回收。伸出状态下，所有格斗动作变成前格
特殊射击	2	120	照射攻击，主射击和副射击正在使用的时候也能发射
特殊格斗	1	30	形成一个八面体的封锁区域，会维持一段时间，可以强制解除独角兽的NT-D模式，但是对报丧女妖无效

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	162	–
	NN后	175	–
前格	前	85	–
横格	横	65	–
后格	后	50	带麻痹效果的实弹射击，会被00Q之类的防护罩挡住
BD格	BD前	82	–

觉醒技	威力	备注
メガ粒子炮付きシールド	277/265	–

デルタプラス

简介

平衡性出众的射击万能机，2000机体中具备顶级的援护能力。能够二连发并支持手动上弹的主射可以施展弹幕牵制敌人，而射击蓄力时间也比较短，主副射交替使用会大大限制敌人的行动为我方制造机会。立回技巧方面，特殊射击是本机的另一条生命线，特射之后接主射取消硬直，只要不是转身射击就可以让机体快速落下，就算主射没有子弹，上弹动作都有这样的效果，利用这个特性可以确保空战中快速、安全地降落。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	4	70	可二连发，并且可手动上弹
主射击蓄力	–	30	召唤出来的独角兽攻击力是70
副射击	2	89	威力和发生优秀，可用来取消主射硬直给对手造成大伤害
特殊射击	2	144	召唤援护射击，可取消主射，本机的第二主力武器

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	122	–
	NN射	170	N格的射击派生
前格	前N	132	–
	前N射	183	–
横格	横N	128	–
后格	后	98	格斗反击技
BD格	BD前N	165	–
特格	–	108	变成飞机形态突击，可接各种攻击派生

MA形态			
武装	弹数	威力	备注
主射击	4	75	弹药数跟特射共通，耗光了之后不会回复，但是变形和发动觉醒的时候会全部回复
副射击	3	94	同样用光之后不会装填，但是变形的时候会全部回复
特殊射击	4	158	弹药数跟主射共通，耗光了之后不会回复，但是变形和发动觉醒的时候会全部回复
特殊格斗	–	–	快速变形
N格	–	75	–

觉醒技	威力	备注
ユニコーンガンダム呼出	224/203	–

アレックス

简介

拥有一套可以抵挡任何攻击的装甲向来是这台机体的特色。装甲的耐久度是100，就算机体本身耐久只有300，也会显得生存能力很高。装甲只要没被破坏，受到任何攻击都不会出现硬直，而且如果对方用格斗攻击还会被弹开造成硬直。不过装甲状态下机动性是全机体最低的，射击武器也很差劲，难以追击敌人，容易被人当空气。而且100耐久的装甲值其实很低，在3000机在场的情况下随便挨个蓄力或者照射就没了。而脱甲状态性能和武器都不是特别优秀，加上HP低，所以总的来说机体比较高手向。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	300

装甲状态			
武装	弹数	威力	备注
主射击	40	27	–
副射击	1	20	召唤两台援护使用三发射击，牵制效果出色但是上弹速度较慢
特殊射击	100	50	解除装甲，弹药数是装甲的耐久度，解除装甲的时候能给敌人造成伤害

格斗	指令	威力	备注
格斗蓄力	–	80	带麻痹效果的格斗攻击，可接特射取消
N格	NNN	178	–
前格	前N	139	–
横格	横N	136	–
	横前	134	–
后格	后	80	–
BD格	BD前	85	–
特格	–	85	任何格斗动作命中可接特格取消

未装甲状态			
武装	弹数	威力	备注
主射击	80	38	–
主射击蓄力	–	151(128)	蓄力完成后切换锁定可以进行双锁，括号中为双锁伤害
副射击	1	20	–
特殊射击	100	–	套上装甲，能用来取消所有攻击动作
特殊格斗	1	80	带有防御效果

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	116	命中敌人后可用主射击取消
前格	前	58	–
横格	横N	116	–
后格	后	74	–
BD格	BD前	80	–

觉醒技	威力	备注
アレックスコンボ	278/258	没穿装甲状态攻击力稍微低一些



ザク改

简介

具备了独特的可以手动引爆定时炸弹的机体，主要战术是从远距离投掷手榴弹并出其不意地引爆，以此给对手造成压力。由于可以手动引爆使得这台机体可以在绿锁的距离下作战。不过本作中副射击定时炸弹的威力和装填速度被削弱，使得这台机体的火力和远距离压制能力严重下降。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	330

武装	弹数	威力	备注
主射击	80	41	实弹机枪射击
副射击	3	105	投掷定时炸弹，按↑扔距离更远，按↓扔距离比较近，按←/→扔会向斜前方投出
副射击（觉醒后）	3	115	B觉醒威力为107，能一口气扔出3个定时炸弹（弹药消耗也是3）
特殊射击	4	100	–
特殊格斗	–	–	引爆定时炸弹，按↓发动可以引爆设置出来的圣诞老人
后格	3	80	设置一个可以当子弹的圣诞老人，可引爆，而且自己攻击不会引爆

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	151	–
前格	前	80	–
横格	横N	117	–
	横射	129	横格射击派生
BD格	BD前	84	–

觉醒技	威力	备注
ハンドグレネイド【高火力】	320/288	–

ガンダム试作1号机Fb

简介

机体在前作的基础上有不少变动，首先是机动性有明显的提升，其次是主射击蓄力的发生速度、枪口补正和诱导有所改善，可以接特格取消同时又可以被副射所取消，实用性大大提升。加上特殊格斗的存在可以让机体使出各种飘逸的走位和移动，让对手难以捉摸。另外，本机还有很多丰富的攻击取消路线，比如“主射＞特射＞特格＞主射＞副射”等。特格接射击蓄力时，机体也可以保持特格的上升趋势进行射击。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	70	弹药数跟浮游状态共通
主射击蓄力	–	150	–
副射击	1	126	弹药数跟浮游状态共通
特殊射击	3	118	召唤援护攻击
特殊射击（没弹药时）	–	224	下半身分离拘束对手并进行射击
特殊格斗	–	–	消耗Boost槽浮游在空中，可甩诱导。跟横方向组合使用可往输入的方向回旋，浮游状态按×键可以垂直急速上升，但不甩诱导而且会消耗Boost，任何攻击动作之后浮游状态结束

格斗	指令	威力	备注
格斗蓄力	–	134	上半身分离攻击，格斗属性，带霸体而且能甩诱导
N格	NNN	174	连同派生一样可以用特格取消，但是投掷动作下降时不能取消
	NN前	178	–
	（觉醒中）NNNN	255	–
前格	前N	132	主力格斗技能，用前派生可以强制打down对手
横格	横N	121	同样可以用特格取消，但投掷下降的时候不行
	横→前/后	165	–
	横N→前/后	200	–
后格	后	112	–
BD格	BD前	86	–

觉醒技	威力	备注
フルバーニアンラッシュ	268/248	可用方向键进行移动射击

ガンダム试作3号机

简介

拥有威力和追尾效果出众的实弹武器的射击万能机。主射击诱导强而且可以轻松夺Down，支援能力出众，而副射击多用于干扰、牵制敌人。不过武器的子弹都是打光了才会开始装填的，要注意子弹的管理，否则会陷入全部子弹用光只能回避的状态。机体的机动性比较差，要善用特殊格斗移动来保护自己。特殊射击的枪口补正十分出色，能轻易地重创敌人。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	10	76	高诱导的导弹二连发，用完了才会装填子弹
副射击	2	75	大型集束导弹，三发一组的导弹二连射，弹速不快但着弹时会发生爆风，具有优秀的牵制作用
		40	方向键和副射击组合使用，朝着向着左上左下和右上右下四个方向各射出4发导弹，诱导性极强
特殊射击	1	229	枪口补正优秀的照射攻击，3号机惟一光束属性的武器
特殊格斗	2	72	配合方向键使用机体会朝着该方向做出回避动作，同时让爆导索引爆

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	195	–
	NN射	172	–
前格	前	119	–
横格	横N	166	–
后格	后N	176	–
BD格	BD前	150	–

觉醒技	威力	备注
零距离メガ・ビーム炮	296/276	–



ガンダム试作2号机

简介



从前作2000机升格到2500的机体，拥有范围和伤害巨大的核弹攻击是这台机器的标准特色。级别提升伴随着的是耐久、机动性和红锁距离的增加，主射击和援护攻击都有所加强，中距离下射击武器更容易命中敌人。机体外形虽然笨重，但是速度比一些3000都出色，旋回和惯性都比较出色。格斗蓄力的状态下攻击会带有一定程度的霸体。而且拥有高威力耐打断的连段。缺点是武器的上弹时间都比较慢，很容易陷入全部子弹都耗光的状态。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	680

武装	弹数	威力	备注
主射击	120	30	1次发射5发的机关枪，长按可以连射20发，4发命中会给对手造成硬直，可用于牵制或者迎击
副射击	2	111	召唤援护高速突进攻击敌人，诱导出色而且射程长，命中还会造成麻痹，牵制效果出众
		76	↓+副射发动，召唤援护使用抛物线的炮弹三连射，命中对手能发生着火，命中后可用特格追击
特殊射击	1	323	命中后会发生超大范围爆风的核弹攻击，发动过程慢但是有霸体，装填要25秒

格斗	指令	威力	备注
格斗蓄力	–	–	让刀的攻击力和攻击范围提升，只会维持一套连段结束，实战时要经常维持蓄力状态
N格	NNN	179	–
	N前N	209	–
前格	前	80	–
横格	横N	134	–
后格	后	67	–
BD格	BD前N	142	–
	BD前前	132	–
特殊格斗	–	82	连踢
	特格→N	138	–
	↑/↓特格	–	特殊移动，可接N一段，伤害143
	↑/↓特格>横N	134	–
	↑/↓特格>前N	147	–
	←/→特格	–	特殊移动，可接N一段，伤害83
	←/→特格>横N	134	–
	←/→特格>前N	147	–

觉醒技	威力	备注
アトミック・バズーカコンボ	295/261	–

ガ-ベラ・テトラ

简介



作为主射击的机关枪射程非常短，要在近距离下才能发挥出它的价值。格斗的动作普遍比较快，迎击能力强，特别横格的范围比较广。因为机体整体子弹的装填速度很低，容易陷入没子弹的困境。所以要尽量争取格斗的机会提高输出，善用特殊格斗可以更轻易地靠近敌人。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	90	53	不追尾而且不集中的光束机枪散射，射程比较短，只能勉强到红锁距离，两发出硬直，推荐近距离使用
格斗蓄力	100	–	一落之前只能使用一次的武装，装备后一定时间内机动性大幅上升，弹药数是维持时间，战斗开始的时候从0开始填充
副射击	30	16	带不错追尾性的普通机关枪，比主射好用但是子弹数比较少，装填也比较长
特殊射击	3	125	–
		111	任意方向键+特射，召唤援护使用格斗攻击
特殊格斗	–	–	向着敌机紧急接近，不输入方向键就是往前直进，输入左右方向为斜向前进，输入上下方向使用为上升，装备了シュツルム・ブ-スタ-的时候可连续使用4次，突进的过程中按主射有射击派生，不消耗任何弹药，威力123

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	176	–
前格	前	75	–
横格	横N	129	–
后格	后	178	–
BD格	BD前	70	–

觉醒技	威力	备注
グルググM 呼出【突击指挥】	278/255	–

ガンダムEz8

简介



1000机体中的实力比较强劲的机体。有两种作战模式，其中加农模式的红锁距离更长，适合远距离作战，而且有威力高诱导好支持手动上弹还能一发Down的主射击，支援干扰能力非常强大。哪怕本作加农模式的红锁距离缩短了，炮击的诱导也变差了，在远距离下依然显得很强势。敌人靠近的时候则建议切换回普通模式作战。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	330

ビ-ム・ライフル模式

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	75	1000机体中威力比较高的BR
副射击	80	139	一次发射20发的实弹攻击，长按可以一口气打光80发，发射后可以用方向键改变射击轨道的方向
特殊射击	3	84	与两种派生的弹药数共通，从左边召唤出援护使用机枪连射
特射左派生		50	召唤援护发射网弹，命中后能让对手一定时间内机动性下降
特射右派生		70	召唤陆战型高达发射两发导弹
特殊格斗	–	–	切换武装

格斗	指令	威力	备注
N格	NN	119	–
前格	前	78	–
横格	横N	116	–
后格	后N	136	–
BD格	BD前N射	157	–

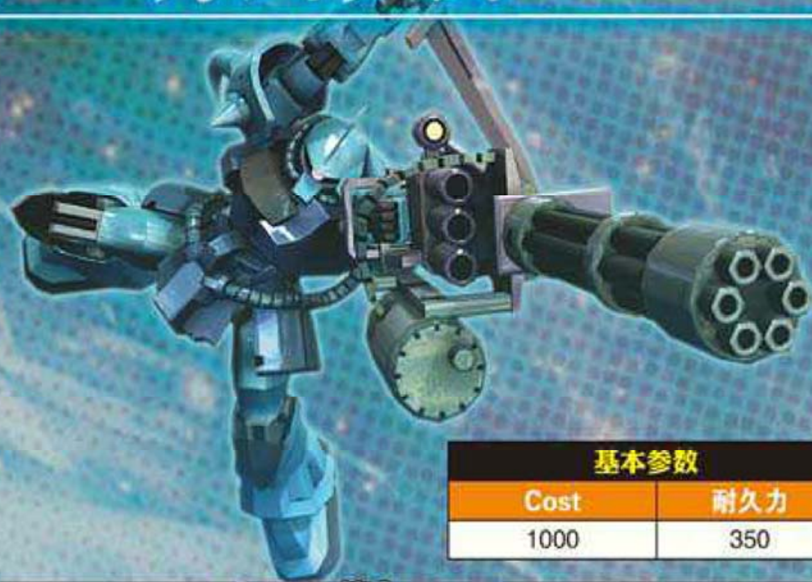
180mmキャノン模式

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	100	呈抛物线轨道的加农炮，采用手动上弹，发射的时候会站立原地，但是轨道修正非常优秀，伤害在1000机体中也非常逆天
副射击	–	–	进入炮击模式，单膝跪在原地对敌人连续炮击，此时只能使用主射，威力会变成110，跳跃、Step、BD或者受到攻击就会解除此模式
特殊射击	–	–	效果和派生与普通模式共通
特殊格斗	–	–	切换武装

格斗	指令	威力	备注
N格	N	138	–
前格	前射	145	–
横格	横N	117	–
后格	后N	136	–
BD格	BD前射	160	–

觉醒技	威力	备注
08小队，总员突击！	234/224	–

グフ・カスタム



基本参数	
Cost	耐久力
1000	350

简介

得益于特殊格斗动作，使得本机在1000级中有非常出色的机动性。格斗动作伤害和判定都非常优秀。加上还有性能强大的主射击机枪，追击敌人的效果出众。主要战术是特格和特射接近敌人，用主射机枪抓对方的落地，以及用格斗偷袭对手。主射机枪在第一次子弹打光之后会直接扔掉，换成火力和弹药数较低的机枪，如果在50发子弹快打完的时候马上觉醒，这样就能给第一把枪回复所有子弹，而1000机基本上每一落之后都有1次半觉醒的机会，利用觉醒可以让第一把枪的寿命延长。

武装	弹数	威力	备注
主射击	50	15	射完之后会变成3连装35mmガトリング炮
	10	11	火力和弹药数比上面的武器弱的主射击
副射击	2	30	弹药数和特射、特格共通，弹药数在落地的时候就会回复。可接格斗派生，伤害为132
特殊射击	2	30	可接格斗
特殊格斗	2	–	悬吊在空中，按×键降落，可接主射击和特射，特射就是将飞机扔出去，伤害111

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	215	–
	N前NN	207	–
前格	前N	156	–
横格	横N	134	–
后格	后	95	抄起地板扔向对手，长按格斗键可以延迟投出并同时蓄力，蓄到最大扔出距离会变得更远
BD格	BD前N	134	–

觉醒技	威力	备注
ヒート・ロッド连续攻击	290/262	–



ヅダ

简介

本机的特色是按格斗蓄力可以进入特攻模式，发动之后不仅主射击子弹无限，而且机体的运动性能也会大幅强化。作为1000机体在这个模式下有很强的进攻能力。此外觉醒之后也会强制进入特攻模式，而且用觉醒技自爆之后回来仍然能获得一定量的EX槽奖励。所以必要的时候也可以发动自爆。副射击和特殊射击诱导性能很强，在中距离下能给同伴非常强力的支援。敌人靠近之后也可以用特殊射击来迎击。

基本参数	
Cost	耐久力
1000	300

武装	弹数	威力	备注
主射击	45	30	支持手动上弹的机枪，特攻模式下弹药数无限
格斗蓄力	–	–	发动特攻模式，该模式下主射击弹药数无限，而且副射击会全部回复，但是一落之内只能用一次
	324	–	冲撞到敌人身上自爆，切换视角的时候可以取消，但是飞行的过程就不能取消了
副射击	3	115	发射时长按格斗键可以用方向键来改变炮弹的轨道，但此时没有追尾效果，冷却时间是3秒，特攻模式下5发子弹
特殊射击	2	132	实弹导弹攻击，一口气打光两发子弹但可以取消掉
特殊格斗	4	111	召唤ヅダ发动自杀式攻击，用完后不会在被击落之前不会重新上弹

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	169	–
	NN射	174	–
前格	前N	136	–
横格	横N	136	命中后可用副射击取消
后格	后	86	命中后可用特射或者副射取消
	后射	160	后格命中后接主射派生，用导弹攻击但是不消耗任何子弹
BD格	BD前射	192	扔飞敌人后接主射射击派生，在开枪的时候紧急换锁定可以射另外一个敌人

觉醒技	威力	备注
土星エンジンの真价	287/267	同样是自爆攻击，虽然是EX状态但是爆炸重返战场之后依然能获得EX槽

ヒルドルフ



简介

能够在MS和坦克两种形态之间自由切换的机体，独特的坦克形态体型比较小，而且因为有能取消硬直的特殊移动技巧，生存能力很高。武器方面火力和射程都非常出众，单发夺Down的手段多，无论支援、偷袭能力都非常强。但相对的子弹数比较少，加上操作的特殊性，需要玩家长时间熟悉才能发挥出实力。

普通形态

武装	弹数	威力	备注
主射击	80	42	–
副射击	6	96	远距离高诱导的高射炮，可取消所有格斗动作的硬直
	1	104	↓+副射发动，召唤扎古攻击
特殊射击	100	–	放出烟雾，残弹数是维持时间，开场后从0开始装填。发动后能在身体周围覆盖一层烟雾，让武器的诱导无效
特殊格斗	–	–	改变形态

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	204	–
	N前	121	–
前格	前	81	–
横格	横	81	–
后格	后	80	–
BD格	BD前	113	–

坦克形态			
武装	弹数	威力	备注
主射击	1	115	燃烧弹，命中敌人后会造成燃烧硬直，弹数虽然少，但命中后可以用副射或者切换炮弹攻击
	2	115	撤甲弹，弹速超快的炮击，虽然没有追向效果但是射程远，抓准时机就算绿锁也能打中
	1	164	对空散弹，被扩散的部分命中会造成硬直，主要用于牵制
副射击	与普通形态相同		
特殊射击	与普通形态相同		
特殊格斗	–	–	改变形态
格斗	–	–	切换炮弹
跳跃	–	–	长按跳跃键会在原地旋转

觉醒技	威力	备注
ザコめ！！ 残りは何処だあ！	248/231	–

格斗	指令	威力	备注
副射击	–	85	鞭子挑空攻击
N格	NNN	183	–
前格	前	138	–
横格	横NNN	188	–
	横NN射	181	–
后格	后	80	–
BD格	BD前N	139	–

格斗	指令	威力	备注
格斗蓄力	6	75	1000机体中威力比较高的BR
副射击	–	85	鞭子挑空攻击
	←/→副射击	95	格斗强化状态下限定，横甩鞭子攻击
N格	NNN	247	–
前格	前	138	–
横格	横NNN	188	–
	横NN射射射	181	格斗强化状态限定的射击派生
后格	后	80	–
BD格	BD前NNN	230	–

觉醒技	威力	备注
ビギナ・ギナII 呼出	293/265	–

クロスボーン・ガンダムX1フルクロス



基本参数	
Cost	耐久力
3000	600

简介

作为一台限时强化机体，前作中有着极高评价。机体本身配备了能够抵挡射击光束武器的装甲，耐久度是120。性能在普通状态下非常弱，机动性在3000机体中是垫底的，加上可用的武器只有可手动上弹的BR和鞭子，生存能力和进攻能力甚至比不上部分2000等级的机体。但是它可以通过射击和格斗两种蓄力进行武装强化，强化之后战斗力会瞬间大幅提升。射击强化状态的机动性是3000机的中等水平，主武器的弹药数增加，而且特殊射击动作加强，中距离作战能力出众。而格斗强化状态的机动性则是3000上位，鞭子追加了迎击能力极强的横派生，推进速度快、动作判定强，连段伤害高，加上抵挡光束武器的装甲，进攻压制能力超强。如果同时强化两种武装，机动性还会去到全机体最高的等级。不过强化武装需要散热和重新装填的时间，一般我们让两种强化形态交替使用，以确保必要的机动性和战斗力。另外，机体本身只有600的耐久，属于3000机体最低的水平。而且要是被Cost Over，重返战场之后会失去装甲。所以保护好同伴并再他被击落之前1落。

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	75	可手动上弹，射击加强状态下弹药数为18
主射击蓄力	–	–	进入射击加强状态，维持时间约18秒，重新装填时间为25秒
格斗蓄力	–	–	进入格斗加强状态，维持时间约17秒，重新装填时间为30秒
特殊射击	–	45	将主武器剩下的子弹全部射出，普通状态最多5发，射击强化后最多9发
特殊格斗	–	–	无视残弹数手动上弹
射击强化状态			
特射前派生	–	30	将主武器子弹同时射出，数量视主武器残弹数而定，最多9发，射击的时候会向前回旋移动
特射横派生	–	50	将主武器子弹同时射出，数量视主武器残弹数而定，最多9发，射击的时候超输入的方向回旋移动

クロスボーン・ガンダムX1改

简介

格斗万能型机体，出场的时候带有一套耐久120，可以抵挡光束武器的ABC斗篷，使得这台机体拥有了更强的进攻能力，对方迎击的空间更小。此外格斗的动作发生普遍都比较快，特格伤害非常高，而且还有迎击神器——鞭子，使得这台机体近距离下非常强势。另外配备了有颇为标准的BR，能一发Down的主射蓄力可以缓解弹药的紧张，加上诱导极强的特射，使得机体在中距离下也有一定程度的牵制能力。缺点是红锁非常短，不积极进攻会渐渐变得不利。发生Cost Over的时候ABC斗篷会消失，这点也需要驾驶员注意。



基本参数	
Cost	耐久力
2500	580

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	70	上弹速度比较慢的BR
主射击蓄力	–	120	蓄力时间短，能够快速夺Down的射击，有不错的牵制效果，而且能减轻主射子弹的消耗
主射击蓄力（觉醒后）	–	194	觉醒后第一发蓄力攻击会变成核弹攻击，B觉醒的伤害是183
特殊射击	3	117	召唤ペズ・バタラ撞击敌人，格斗属性，追尾性能非常高，除非对手Step甩开不然很难躲开

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	211	–
	NN前	185	–
	NN后	182	–
前格	前N	139	–
横格	横N	157	–
后格	后	60	–
BD格	BD前NN	190	判定较弱但是接近速度很快的主力格斗技
特格	特格>NNNNN	254	特格命中对手后连按格斗键可以使出范围超大的回旋击，伤害超高
副射击	–	20	前方射出鞭子束缚对手
	副射>主射×11	174	拘束敌人之后用电击给予敌人伤害，因为使用的时候原地站立，所以几乎不抗打断
	副射>N	20	拘束敌人之后将他拉过来，同时自己借助反作用力起跳，之后可以接主射、副射、特射、特格以及各种格斗攻击
	副射>后	20	将拘束的敌人直接拉过来，自己不起跳，同样可接各种攻击
	←/→+副射	90	用鞭子攻击，范围和判定很强，本机招牌般的迎击格斗技能

觉醒技	威力	备注
ビームザンバー-灭多斩り	290/270	–

クロスボ-ン・ガンダムX2改



基本参数	
Cost	耐久力
2000	540

简介

武装比较丰富的射击万能机，红锁距离较长也是这台机体的魅力所在，适合在较远的位置用各种射击为队友制造机会，而且有性能和威力兼顾的照射攻击，抓准机会还可以给敌人造成大伤害。机体本身540的耐久度算是比较低的，但是配备了可以抵挡射击的ABC斗篷。装备斗篷的状态下运动能力会有所下降，熟练的玩家平时可以脱掉了斗篷作战，在空槽或者快要落地的时候快速穿上减轻被敌人的射击武器瞄准的机会。斗篷被破坏之后过一段时间可以回复重新使用，所以如果运用得当这台机体会有很高的生存能力。机体被Cost Over的时候会以无斗篷的状态出现，最好尽量避免这种情况。还要记住斗篷是不防格斗的，如果被格斗机盯上，540的耐久会显得非常脆弱。近战的敌人靠近的时候可以用副射来迎击。

武装	弹数	威力	备注
主射击	7	75	–
主射击蓄力	–	70	发生快而且弹速高，诱导也不错的射击，命中后能造成麻痹硬直
副射击	1	91	投掷武器2连发，发射时会有一个用诱导的跳跃动作，命中能打飞敌人
特殊射击	1	195	高威力照射攻击，发生速度快而且枪口补正出色
特殊格斗	100	–	穿着、脱下ABC斗篷，弹数为斗篷的耐久度

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	168	–
	NN后	198	–
前格	前NN	171	–
横格	横NN	168	–
后格	后	65	–
BD格	BD前N	122	–

觉醒技	威力	备注
バタラ 呼出	283/253	–

クロスボ-ン・ガンダムX3



基本参数	
Cost	耐久力
2500	640

简介

限时强化的偏格斗万能机，可以像全装甲海盗X1用格斗蓄力在一定时间内强化自己的刀刃。格斗的推进速度和判定都会强化到上位格斗机的水准，耐久比较高，在1落之前尽量确保强化在2次或以上。不过机体的武装比较缺乏，只能用一次的主射蓄力虽然威力高但是对缓解子弹消耗没有帮助，特射完全是废的，远距离下尽量用主射和副射配合使用对敌人进行干扰——不过还是显得很乏力。不强化的状态下格斗能力很差，但是强化了之后容易招惹对方双锁，所以偷袭的时机和同伴的配合非常重要。

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	70	–
主射击蓄力	1	197	核弹攻击，使用后一落之前不会再上弹
格斗蓄力	–	–	限时强化装备，使用后格斗性能和威力会大幅提升，维持时间14秒
副射击	1	148	投掷燃烧的木头，诱导比较出色，而且命中后会造成燃烧硬直，可以用格斗追击
特殊射击	–	132	投掷クアバ-ゼ，发动时会原地旋转，此时身边也有攻击判定，长按可以让投掷距离延长
特殊格斗	1	–	发动I力场突进，能抵挡正面而来的射击攻击，以及一些使用光束武器的近战援护

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	170	–
前格	前	70	–
横格	横NN	158	–
	横N射	202	–
后格	后	142	跳起一定高度往下刺
BD格	BD前	145	–
セ-ルティ解除后			
N格	NNNN	222	–
	NNN>特格	238	前三段N格都可以接特格派生，能够将对手打飞到高空
	NN前NN	238	高伤害的主力格斗技
	NN前N>特格	259	同样是高伤害的主力格斗技
前格	前N	143	–
	前>特格	163	–
横格	横NNN	213	–
	横NN>特格	229	–
后格	后	151	–
BD格	BD前	160	命中之后会自动派生第二段踢飞攻击
	BD前>后	244	BD格命中之后派生出踢飞动作之前输入后格指令，这样会变成用刀刺着对手的动作，连按格斗键会不断追加伤害

觉醒技	威力	备注
ムラマサ・ブラスタ-灭多斩り	313/287	使用后会进入セ-ルティ解除状态，所以建议在セ-ルティ解除状态失效了之后使用

ブル-ディスティニ-1号机

简介



射击万能机，拥有追尾效果出色的机关枪，而且副射的导弹也非常特别，容易限制敌人的行动或者让敌人造成事故，作为特殊移动技巧的特格可以让机体做出销魂的立回动作。发动EX觉醒之后会进入EXAM模式，机动性大幅上升而且格斗攻击动作会发生变化，特格连续使用的次数增加，使得机体生存能力更高。不过缺点是没有快速将敌人打Down的手段，不容易解救被围攻的同伴。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	40	44	–
副射击	2	102	发射后会缓慢移动一定距离，再按一次副射击就会高速射出，而且只要导弹出来之后，就算绿锁状态命令其射出，它也会带有诱导效果
特殊射击	1	120	召唤援护进行射击
特殊格斗	1	–	特殊移动技巧，会往左右两旁滑动（默认右边），有用诱导效果，虽然有装填时间但是一发可连续使用3次，开EXAM之后能连用5次。可以接几乎所有攻击取消，滑动的时候还能完成一套主副射击取消的动作

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	172	–
前格	前	76	–
横格	横N	129	–
	横N射	183	不消耗弹药
后格	后	75	–
	后射	121	–
BD格	BD前	80	–

EXAM发动后（EX觉醒）			
格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	211/195	–
	NN后	242/224	–
前格	前	158/147	–
横格	横横	144/133	–
	横NN	208/192	–
后格	后N	163/152	–
BD格	BD前	207/192	–

觉醒技	威力	备注
EXAM暴走	287/267	–

イフリ-ト改



基本参数	
Cost	耐久力
1000	350

简介

1000级的格斗万能机，EXAM槽只会在使用了特殊射击以及派生动作之后才会消耗，而且只要没耗光就会一直维持在EXAM状态。不按方向键输入特殊射击能够发动带力场的突进，对作为1000格斗机的本机有很大的支援作用，而格斗连段方面应该尽量使用特格派生来回复EXAM槽，周而复始，尽量不要把EXAM槽用光。武装方面，主射击是诱导性能强的导弹2连发，副射则是干扰能力出众的导弹齐发，因为全都是用完了子弹之后才会装填，所以弹药比较紧张。不过以1000格斗机来说，节省点使用就有很棒的牵制效果。

武装	弹数	威力	备注
主射击	4	70	诱导效果不错的导弹二连发（算两发），子弹用完了才会装填
副射击	1	34	6发导弹齐发，输入←/→方向键可以朝着对应方向射出
特殊射击	–	–	消耗40EXAM槽使用带力场的突进，可接特射以及各种格斗，输入←/→方向使用能左右回避，消耗20EXAM槽
EXAM槽	100	–	维持EXAM状态的能量槽，初始是满的而且不会减少，但是使用了特殊射击相关动作后会消耗，耗光之后EXAM状态解除并开始重新装填

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	183	前两段可接特格派生1
前格	前前	130	第一段可接，N格、横格、后格和特格派生2
横格	横横	132	第一段可接，N格、横格、后格和特格派生1
后格	后后	120	第一段可接，N格、横格、后格和特格派生3
BD格	BD前NN射	179	最后一发射击不消耗弹药
特格	–	140	切中敌人后机体会惯性滑行一段距离，之后敌人会爆炸，爆炸命中能够恢复EXAM槽
特格派生1	–	213	乱舞攻击
特格派生2	–	176	垂直斩击
特格派生3	–	183	乱舞攻击挑空

* 威力为EXAM状态下的数据

觉醒技	威力	备注
ヒート・サーベル百烈突き	268/249	–

Hi-νガンダム



基本参数	
Cost	耐久力
3000	680

简介

武装非常丰富的射击万能机，中远距离进攻手段非常多。机动性中规中矩，而且要注意除了BR之外，大部分武器都使用的时候都会静止下来，所以要善用各种掩体不要轻易被敌人瞄准。特殊格斗**サイコ・フレ－ム**共振模式发动之后副射的弹药数增加到18，而且放出的浮游炮会进行二连射（算两发子弹），加上还有特殊的特格，机体的立回能力大幅强化。

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	75	标准水平的BR
主射击蓄力	–	120	能一发夺Down的武器，追尾性能、枪口补正、弹速都非常优秀
副射击	12(18)	30	放出浮游炮，不按方向键使用是出现在身边，使用主射的时候一起射击，按任意方向键使用则会飞到敌人身边进行射击，发动サイコ・フレ－ム共振状态弹药数会自动回复并且增加到18
特殊射击	3	114	–
特殊格斗	100		发动サイコ・フレ－ム共振模式，弹药数为维持时间，战斗开始由0开始装填

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	173	–
前格	前N	219	高威力的2段格
横格	横NN	171	发生速度比较快的主力格斗技
后格	后	80	能造成麻痹硬直
	后射	164	有强制Down效果
BD格	BD前NN	189	延伸优秀的格斗技，本机的生命线
特格	–	80	**サイコ・フレ－ム**共振状态下限定的格斗技，以"く"字的轨迹靠近敌人，BOOST槽消耗少而且耗光了都能发动，绿锁状态下几乎没有位移，但是红锁状态会一直移动到敌人身边，可以作为移动技巧使用但要避免遭到迎击

觉醒技	威力	备注
ハイパー・メガ・バズーカ・ランチャー	314/291	–



Ξガンダム



基本参数	
Cost	耐久力
3000	680

简介

彪悍的射击万能机，主射口径大，2发Down，子弹数多，而且射击同时还会联动发射导弹，因此光主射就能施展出可怕的弹幕，特殊射击是枪口补正很强的照射攻击适合用来抓落地重创对手。，可以说是新手都能发挥出强劲战斗力的机体。高速移动模式下副射击的性能会进一步提升，快速的特殊移动动作可以轻易地偷袭敌人或逃跑。

武装	弹数	威力	备注
主射击	10	80	射击的同时还会联动发射高诱导的实弹导弹，攻击力56
格斗蓄力	–	43	–
副射击	2(4)	20	发射一组6发的高性能导弹，配合方向键←/→能让导弹击中到对手的相应方向，高机动模式下弹药数增加
特殊射击	1(2)	220	枪口补正优秀的照射攻击，发动同时还会联动射出高性能的导弹，攻击力56，高机动模式下弹药数增加
特殊格斗	100	–	高速移动模式，弹药数是维持时间，开战是从0开始装填，发动高速移动模式后特格动作会变成特殊的长距离移动动作

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	181	–
前格	前	90	–
横格	横N	128	–
后格	后	94	–
BD格	BD前N	169	–

觉醒技	威力	备注
一齐射击	296/270	–

アストレイレッドフレ-ム



简介

格斗万能机，主射击可以二连射，但子弹数不多，使用的时候会原地静止，有一定危险性。倒是主射击蓄力是很强的牵制技能，中距离下扔中对手造成麻痹之后可以马上追击。特射是比较好用的移动技巧，主要用来跟敌人周旋或者靠近敌人。不过机体的缺点也很明显，牵制能力过于贫乏，作为2000机对上2500以上的格斗机明显没有优势，缺乏牵制技，抗打断的格斗少，使得这台机体的地位比较尴尬。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	620

武装	弹数	威力	备注
主射击	4	65	可二连射，但使用的时候会原地静止
主射击蓄力	–	75	性能非常优秀的投掷攻击，发射快，追尾性能好，而且带麻痹效果
副射击	60	25	–

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNNN	223	初段的判定优秀，但是后续连段抗打断较差
	NN前	189	–
	NNN后	215	抗打断优秀
前格	前N	132	–
	前>后N	177	–
横格	横NN	178	发生快、攻击速度优秀，主力格斗技之一
后格	后	137	格斗反击技能，同时能抵挡一些较弱的射击
BD格	BD前NN	190	–
	BD前N>前	199	–
	BD前N>后	201	–
特殊射击	–	–	消耗Boost槽进行高速移动，用方向键可以调整轨迹，可接各种格斗攻击和射击取消，接射击的时候会变成特殊的格斗动作
	特射>射	112	跳斩攻击
	特射>副射>连按N	222	百烈斩
特格	特格>NN	246	威力超高的格斗连段，判定和伤害补正都非常优秀
	↑特格	155	–
EX觉醒后			
格斗蓄力	–	194/169	发动一次EX觉醒只能使用一次

觉醒技	威力	备注
150ガーベラ纵斩り	326/290	–
150ガーベラ横斩り	266/210	–

アストレイブル-フレ-ムセカンドL

简介

无论射击还是格斗都非常平衡的2000万能机，主副射击是BR和BZ的标准配置，中、近距离都有比较广空间发挥。特殊格斗发动慢但威力超高而且带霸体，如果成功偷袭对手能得到很高的回报。不过移动能力和旋回性能比较低，其他武器以及格斗都没有太大的破坏力，只能追求稳中求胜。



基本参数	
Cost	耐久力
2000	600

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	70	–
主射击蓄力	–	123	用方向键可调整涉及方向，实弹和光束交互射击
格斗蓄力	–	170	使用后一落之前不会再装填
副射击	3	85	标准的BZ
特殊射击	1	35	将大剑投掷出去，不按方向键轨迹像回旋刀，按←/→方向使用会划出弧线，按↑/↓使用飞出去后会停滞一定时间

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	154	–
前格	前N	148	–
横格	横NN	146	发生速度快，攻击动作简短利落，抗打断强
	横射N	151	–
后格	后	159	可用于快速落地的招式
BD格	BD前N	166	–
	BD前>射	159	–
特格	特格>NN	305	高威力的大剑三连斩，缺点是发动比较慢
	↑特格>NN	190	–
	←/→特格>NN	275	–
	↓特格	83	格斗反击

觉醒技	威力	备注
アストレイ・ダブル・ブレード	289/269	–

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

アストレイゴ-ルドフレ-ム天



简介

拥有隐形以及吸收HP等奇特攻击手段的偏格斗万能机，此外还有拘束技能，能够以各种独特的方式作战，格斗动作的伤害普遍不高，所以作战思路是给同伴制造机会以及偷袭为主。而作为一台偏向格斗的机体，耐久度较低也是一个比较严重的缺点。格斗动作起动速度都比较慢，遇上高等级的格斗机也是无法正面对抗。

基本参数	
Cost	耐久力
2000	560

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	65	–
主射击蓄力	–	60	命中的对手能造成麻痹硬直，威力低但是缓解主射的消耗
副射击	1	90	上升一点高度同时射出两根绳索，射程段但是命中对手能造成硬直，可以用格斗追击
特殊射击	–	1	隐形状态突进攻击，能甩开诱导
	–	124	发动特射之后使用射击进入此派生

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	70	–
	NN前	130	–
	NN后	156	–
前格	前NN	176	–
	前N后	166	–
横格	横NN	124	–
	横N射	173	–
后格	后	85	–
BD格	BD前N	152	–
特格	–	20	用背后的夹子束缚对手
	特格>N连按	104	回复体力
	特格>前	141	–
	特格>后	105	–

觉醒技	威力	备注
ダンスは終わりだ!	260/241	–

エクストリ-ムガンダム type-レオス

基本参数	
Cost	耐久力
2500	620(650)

简介

本作的原创机体，极限高达最大特征是会随着战斗进化成更强的形态，而且选机的时候有三中进化方向可以选择。无论哪个方向最初都是这个基本形态。基本形态下的外形跟元祖高达有点相似，之后会随着攻击敌人或者受到敌人攻击而积蓄进化槽，蓄满之后就会自动进化成下一个形态，此时玩家选择机体的区别才会体现出来。

之后继续积蓄进化槽，蓄满之后按特格(这次要自己按)还可以进行极限进化，极限进化之后机体的能力会在选择的方向进一步加强，这时才能发挥出机体的真正实力。不过进入极限进化状态通常是战斗进行到中期，敌我双方都受了一定程度的伤害，所以维持不了很久，被击落之后机体会退化成上一个形态重返战场。所以在第一落之前尽量要升级到极限进化形态，这样才不至于后期有太大压力。

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	70	射击的时候正面会有短暂的力场，能抵挡敌人的射击
主射击蓄力	–	105	BR三连射
副射击	1	9	投掷两把回旋刀攻击
特殊射击	1	–	制造中范围冲击波给敌人造成麻痹硬直，发生较慢，消耗Boost槽
进化槽	100	–	初始从0开始积蓄，攻击命中敌人或者受到敌人攻击都会增加，随着时间也会缓慢增加，蓄满之后就会自动进化到玩家所选择的形态

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	170	–
前格	前N	131	判定较强，具有多段伤害
横格	横N	120	–
后格	后	70	动作幅度大
BD格	BD前N	134	–
特格	–	90	旋转斩

觉醒技	威力	备注
EXA・フルバースト	261/242	极限高达不同形态下的觉醒技都是照射攻击，区别只有伤害不同，原始状态下射击的时候不会放出浮游炮

エクストリ-ムガンダム エクリプス-F



基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

简介

射击特化的形态，进化状态下没有格斗攻击，而极限进化状态只有一招可以无视的后格(BD格)。因为没有格斗技能，而且中远距离作战很难快速提升进化槽，因此很考验玩家的操作能力。极限进化之后火力会有质的飞跃，游戏中顶级的红锁距离、高诱导的无限发导弹、可手动上弹的高威力BR、照射攻击，加上牵制能力极强的主射击蓄力，只要顺利进入这个形态就能轻易给对方施加残暴的火力压制。

进化状态

武装	弹数	威力	备注
主射击	5	75	支持手动上弹，口径较粗的BR
主射击蓄力	–	100	单发夺down射击
副射击	2	90	–
特殊射击	24	35	单弹头导弹齐发,弹药跟格斗共通
特殊格斗	100	–	发动极限进化,发动的时候带霸体和射击力场效果,弹药数是进化槽数值,初始为0,攻击、受到攻击以及随着时间经过都会积蓄
格斗	24	35	单发导弹发射,弹药跟特射共通

极限进化状态

武装	弹数	威力	备注
主射击	6	90	威力比较高的BR，支持手动上弹，两发down
主射击蓄力	–	80	放出黑色的能量球，实弹属性，射速较慢但会产生小范围的爆风，能令对手陷入麻痹硬直
格斗蓄力	–	245	跳到高空中对地面进行照射攻击，并且会产生大范围爆风，但一落只能使用一次
副射击	3	100	比照射范围广，威力更高的炮击，可一发Down，适合用来迎击靠近的敌人
特殊射击	1	228	高威力照射攻击，照射的时候可以使用特殊格斗
特殊格斗	2	35	放出导弹一组散射攻击，用方向键可以控制导弹的性能，↑是远距离无追尾，↓是近距离扩散，←/→是近距离追尾，不输入则是中距离
格斗	–	35	跟进化状态一样的导弹，但是弹药数无限

格斗	指令	威力	备注
后格	后	70	本机体惟一的格斗技，后格和BD格动作及性能一样
BD格	BD前	70	–

觉醒技	威力	备注
EXA・フルバースト	261/242	进化形态数据
EXA・フルバースト	268/250	极限进化形态数据，着弹处会形成爆风

アストレイレッドフレ-ム

简介

三个形态中耐久最高，机动性最好的进化路线，进化之后会变成走地机。而且因为是格斗机，作为前卫很容易给敌人造成伤害，所以极限进化的难度也相对较低。进化形态下多用主射、主射蓄力和副射来牵制对手，以特殊射击靠近，并配合同伴制造的机会来进攻。极限进化之后有很多范围超大难以躲避的霸道招式，比如主射三段蓄力大剑劈下的距离很远，离冲击波范围外有一段距离的目标都能打中(但有可能被对方从两侧躲过)。其次是副射横派生，接近敌人后能有效迎击，造成麻痹硬直之后可以马上格一套连段。

基本参数	
Cost	耐久力
2500	650

进化形态

武装	弹数	威力	备注
主射击	1	60	–
主射击蓄力	–	80	主射的加强版，本机重要的牵制技
副射击	2	80	射出一段距离之后会爆炸并维持很短时间的爆雷球，多用于牵制
特殊射击	2	–	特殊冲刺动作
特殊格斗	100	–	发动极限进化，发动的时候带霸体和射击力场效果，弹药数是进化槽数值，初始为0，攻击、受到攻击以及随着时间经过都会积蓄

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	182	–
前格	前	95	–
横格	横NN	251	–
后格	后	85	–
BD格	BD前	111	–
特格派生	–	249	N格前二段和横格三段都可以接此派生

极限进化状态

武装	弹数	威力	备注
主射击	1	90	–
主射击蓄力	–	100~172~210	用大剑斩向地面，可三段蓄力，第二段起会造成冲击波，第三段的冲击波范围超广
副射击	1	60	低威力的照射攻击，能造成麻痹硬直
副射横派生		57	双手放出两根光束夹击对手，范围为很大而且能造成麻痹硬直，一般用来助攻
特殊射击	2	–	高速移动技巧，可接格斗派生
特殊格斗	1	102	召唤悬浮在空中的光球连续对敌人射击，牵制技能

格斗	指令	威力	备注
N格	NNNN	212	–
前格	前N	138	–
横格	横NN	126	发生快，而且侧面回旋优秀的主力格斗技，可接前格、后格或特格派生
后格	后	92	能造成麻痹硬直
BD格	BD前NNN	176	–
特射派生	特射>NNNNN	240	–
特格派生	–	214	除了后格之外几乎所有格斗动作前两段都能接此派生
前派生	–	120	将敌人打飞N格和横格前二段可接
后派生	–	144	将敌人打down，同样是N格和横格前两段可接

觉醒技	威力	备注
EXA・フルバースト	339/294	进化形态和极限进化形态的数据相同，但是后者的光束着弹处会形成爆风

エクストリ-ムガンダム アイオス-F



基本参数	
Cost	耐久力
2500	620

简介

浮游炮形态，红锁距离、机动性介乎另外两个进化路线之间，属于偏向射击的万能机。浮游炮虽然只有4发子弹但实用性超高，甚至可以飞到绿锁以外的距离攻击。而主射击蓄力有麻痹效果，命中敌人之后可以BD取消接特射提高输出。极限进化之后浮游炮像会变成像强袭自由的龙骑兵系统那样要同时射出4~8发。照射攻击、蓄力攻击发射的时候用BD取消硬直都可以在原地设置浮游炮继续射击，因此留给敌人的破绽更小。

进化装填

武装	弹数	威力	备注
主射击	7	70	–
主射击蓄力	–	95	带麻痹效果的射击
副射击	4	25	放出浮游炮射击，几乎无射程限制
特殊射击	2	134	照射攻击
特殊格斗	100	–	发动极限进化，发动的时候带霸体和射击力场效果，弹药数是进化槽数值，初始为0，攻击、受到攻击以及随着时间经过都会积蓄

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	166	–
前格	前N	162	–
横格	横NN	155	–
后格	后N	130	–
BD格	BD前	80	–

极限进化状态

武装	弹数	威力	备注
主射击	8	75	–
主射击蓄力	–	105	同样带麻痹属性的蓄力射击
副射击	2	27	放出4个浮游炮设置在身边，长按可放出8个，跟随主射一起攻击
副射横派生	2	93	放出4个浮游炮追向敌人，长按可以放出8个，同样几乎无射程限制
特殊射击	1	154	照射攻击，威力偏低但是BD取消之后可在原地留下浮游炮继续进行照射
特殊格斗	1	65	–
特格横派生	1	85	按←/→使用特格进行派生，根据玩家输入的方向造成光束墙干扰对手，带麻痹效果

格斗	指令	威力	备注
N格	NNN	177	–
前格	前N	174	–
横格	横NN	167	–
后格	后N	143	–
BD格	BD前	90	–

觉醒技	威力	备注
EXA・フルバースト	261/242	进化形态数据
EXA・フルバースト	268/250	极限进化形态数据，着弹处会形成爆风

RATCHET & CLANK™



文 初心者 美编 anubis

《瑞奇与叮当 三部曲》集结了系列的3部经典作品，从初代起该系列就有着出色的关卡设计，种类繁多的武器攻击手段提供了相当高的战斗自由度，而在这个合集中玩家也能体验到系列从稚嫩走向成熟的进化过程。游戏难度有相当不错的挑战性，不妨借着高清化的合集，来重温一下这个经典系列的魅力吧。

瑞奇与叮当 三部曲	SCE	平台动作
PS3	The Ratchet & Clank Trilogy	美版
	2012年6月29日 本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为39.99美元	

瑞奇与叮当1

攻略说明

本作的装备道具主要在蓝色箱子的商店、必经流程以及后期的黄金武器中入手，入手的时候会有武器道具的操作提示，而且在关卡中也有切换关键道具的提示。至于游戏内的金钱就是随处可见的螺丝钉。

游戏的装备分为几种，有一般的武器（蓝色）、解谜用的道具（绿色）以及增加普通能力的装备。前两种在Quick Select道具栏中可以快速切换（△键＋方向键），按下Start键进入Quick Select窗口可以调整这些装备在道具栏的位置。

游戏中会有一些隐藏的区域，如果在小地图中看到之前经过的地方还有灰色的部分，那么就可以回去继续探索一番找到这些隐藏区域的入口。这里会对地图上比较容易错过的要点提示一下，以便完成流程。

至于收集部分，要注意许多地方都需要先做其他星球的任务，拿到关键道具再回去完成。

Planet Novalis

提示

一开始向后走进入地图东部，从升降台进去完成两个任务，在尽头右转下去会穿过水道出来。

地图南部高处有一道铁门，向左边小道进门，经过水底进入3个水池，最后从水底出来就能开门。

向北走触发剧情，然后就能使用飞机到其他星球了。离开之前可以在飞机旁边买把喷火枪。

收集

技能点1：需要飞弹（Devastator）。用飞弹击落任意飞机。

黄金螺丝1：一开始转身向后走，进入洞穴，跳上2个黄色升降平台。跳进去建筑物内，看到楼梯的时候先不要跳上去，在如图的位置向两边蹬墙跳（对着墙壁连续按跳跃键），跳到最高处有一个黄金螺丝。



黄金螺丝2：来到洞穴深处有高中低3个人造水池的地方，跳到地上，对着绿色蘑菇后方明显裂开的岩壁丢手榴弹，里面有一个黄金螺丝。



黄金螺丝3：需要氧气头盔和涡轮加速（Hydropack）。来到桥下的下水道口，逆流而上，需要脚装备成涡轮加速才能进入，黄金螺丝就在最里面。

Planet Aridia

提示

向后走找到NPC对话，然后用火枪把周围的红色鲨鱼怪全部清掉，拿到Hoverboard。

地图左边问号的位置暂时不能通过，向右走剧情后站到前面的传送点上，坐飞船到Planet Kerwan。



■从这里爬上去进入剧情。

在Planet Kerwan拿到Swingshot回来拿到Trespasser，然后去Planet Eudora。

收集

技能点2：在工厂里来到最左边的一个大空间，这里要求快速使用Swingshot在空中移动且“不能落地”，进去之后按照“黄黄绿绿黄黄”的顺序跳，跳到大概程度按一下跳跃浮空，接着及时按住○键就OK了。通过之后获得Trespasser，用来解决地面绿点位置的小谜题。（左摇杆上下选择，左右旋转）

技能点3：需要飞弹。用飞弹打下3台在天空飞的运输机。

黄金螺丝1：在得到装备Trespasser地方的正下方，有一个黄金螺丝。



黄金螺丝2：星球中间陆地有一辆车明显载着一个黄金螺丝，在跳下去进入工厂时，走左边沼地不远有落脚点，跳过去到另一岸就找到这辆车了。



▲利用Planet Kerwan的Heli-Pack可以起跳飞过沼泽地，来到这个落脚点。

黄金螺丝3（需要磁铁鞋）：这星球有一台绿黑相间的超大炮台很显眼，里面有一个黄金螺丝。



▲使用传送点后看到有条需要磁铁鞋的路走上去。

黄金螺丝4：往飞机后方路走，有个清理鲨鱼小怪的任务，这里会看到一个黄金螺丝，但隔着铁门拿不到，向左深入找到有裂缝的岩壁，丢手榴弹轰出通道后进入就能拿到。



Planet Kerwan

提示

一开始向左走遇到NPC（假Qwark）的地方，在他背后蹬墙跳，跳上缆索之后可以买到Swingshot（对准空中的绿色和黄色球，按住○键发射，L1瞄准）。

继续走可以在地图右边入手Heli-Pack（R1+跳跃，可以短暂滞空飞行）。最后跳上红色的火车通关。

收集

技能点4（需要Helipack）：来到大桥处，屋顶会看到有一个旋转的拿着黄色扳手的铁巨人。从升降台上去之后，清掉小怪，不要过桥，直接从左边飞下去，到达他的双腿间。

技能点5（需要导向飞弹）：用导向飞弹打下一架飞艇，在星球高处，胖胖圆圆的就是了。

技能点6（需要飞弹）：用飞弹打爆脚下有弹簧的假Qwark。

黄金螺丝1：在补给蓝色箱子下方，小心跳下去，在很多车出出入入的地方中间就看到一个黄金螺丝。



▲这里可以大胆往下跳。

黄金螺丝2（需要Helipack）：在假Qwark培训中心的基地，滑绳索爬到“最高点”，往有箱子的高楼的方向飞过去，有一个黄金螺丝。

黄金螺丝3（需要Helipack）：刚进入火车站后飞跳过传送带右边的箱子，明显看到箱子群右上有一个黄金螺丝。

Planet Eudora

提示

在这里可以买到放出小机器人的手套。一开始往飞机后面走，解开一个激光谜题，进去利用R1+×和绳索通过障碍，完成第一个任务。

在各处启动螺丝，就能拿到Suck Cannon通关。这个武器本身没有弹药，但可以吸掉小怪然后发射出去。

收集

技能点7（需要飞弹）：用飞弹打下10辆不同的飞行机器，只要是在天空飞的都行。

黄金螺丝1：往补给蓝色箱子右边方向走，不远处山壁右上有一个黄金螺丝，走到高的一级平台，贴紧左边用高跳＋飞一小段到达。



Planet Nebula G34

提示

在这里可以买到喇叭。在左边解谜后，操作叮当经过飞船。（移动要慢一些，否则非常容易掉下去）然后找到小机器人，带着4只，在有数字的地方按△键选择Enter，就可以通过了。

拿到道具后返回瑞奇那里。



▲可以利用喇叭吸引怪物自杀，然后丢出扳手触发机关。

BOSS战后拿到Grindboots，返回起点，调查驾驶舱，最后调查地图尽头的红色按钮，在倒计时内离开，就能完成最后一个任务。

收集

技能点8：要求不用其他道具，只用扳手打倒BOSS，躲在BOSS头下面看它准备攻击的时候，往左右两边躲，打3下就走，不要贪刀。第二阶段会放小兵，边走边打，第三阶段会放两个大虫，用跳起攻击即可。

黄金螺丝1：初次来到一个大的圆形空间，这里有个补给蓝色箱子，四周都有洞穴，跳到右上方，其中一个洞穴里有一个黄金螺丝。



黄金螺丝2（需要氧气头盔）：来到之前叮当走的路，在第一架宇宙飞船右转，不要往下跳，右跳到同样高度的飞船侧边平台有一个黄金螺丝。

Planet Rilgar

提示

本关分成两个区域，中间要分别踩两边地面的灯开门。坐飞船到达该星球之后可以买到地雷手套。

首先从起始位置向右走，可以找到竞速比赛的NPC。在比赛中赢得第一名就能完成一个任务并获得道具。

乘飞船离开，向左走来到水池区域，装备上Hyrodisplacer，对着机关吸水到对面之后放水，打烂水管的障碍物，再放水游泳通过。这里要跟水位抢时间，需要多试几次，走高处的平台，尽量不要跌下去水里，在中段要提前下潜，免得被顶到天花板，而最后一段要上浮，争取呼吸的时间。

收集

技能点9：要求1分35秒内完成竞速比赛，一有失误就可以直接重来了。要达到这个条件，关键是在一些小弯道用斜板助飞跳过，而不是沿着跑道跑，在转弯的地方都用大跳飞过，并且尽量记住地面加速的位置。

技能点10（完成第一名后）：竞速比赛中不限名次，只要完成一次1440度的动作即可。在第一个大斜坡（前面有很多箱子的那个）加速，，跳到最高点依次连续按下L1、R1、L2、R2，共旋转4圈后成功落地才能达成。

技能点11（需要小鸡枪）：用小鸡枪把一辆坦克变小鸡，带氧气头盔（O2 Mask）靠近。



黄金螺丝1：流程必经之处就可看到被红色镭射围住的一个黄金螺丝，需要站在蒸汽铁盖上，当铁盖升高时飞到柱子上面，在柱子上走过去就能拿到。

黄金螺丝2（需要氧气头盔）：地点在被水淹没要游泳的地方，潜到水下，地图中间有一段分叉出来的小路，里面有一个黄金螺丝。

Planet Umbris

提示

这关建议用手枪远距离清掉障碍物再前进。中途有三把机关枪和3个地面机关的地方时间比较紧，不必把机关枪打停才去踩机关。

另外有水池和中央3个地面机关的房间，踩下机关之后再抽水就能离开。

BOSS除了会循环发出规律的地震波和射线，在最后还会喷气把瑞奇的弹药吹走，注意躲避。血量降低后BOSS会有绿色的罩，这时要把它引到完整的木板桥上，BOSS掉下去3次之后即可胜利。

收集

黄金螺丝1：流程必经之处，跳过3个绿色挂钩后见到右边有一间房屋，屋顶有一个黄色探照灯，沿着这间房屋的背后转一圈，踩到3个绿色点后门会打开，里面有一个黄金螺丝。



黄金螺丝2：经过Qwark的雕像，往门内走，爬上一段很长的楼梯，来到第一个水池，用水枪抽水后跳下去，穿过通道，上楼梯到第二个水池，留意水池外围右下角，跳下去地上就有一个黄金螺丝。



▲从这里跳出去。

Planet Battalia

提示

本关可以买到火箭筒，中途有两处需要在地面把桥架起来才能通过。

收集

技能点12：要求在轨道滑行时，避开圆环底架和炸弹，无伤到达轨道终点。

技能点13：在关卡的最后用大炮台击毁一名敌人，这些敌人速度很快，观察其频繁经过的路线，瞄准好位置连发比较容易射中。

技能点14（需要Sonic Summoner）：戴上Sonic Summoner来到关卡开头右边大屋后面找到小天线召唤小飞碟，让小飞碟打掉这个星球的所有坦克（2台在树林，1台在关卡开头的第一座桥附近，1台在另一座桥底下）。小飞碟用完的话重新回去大屋后召唤继续打，可以多利用飞船来回移动。

黄金螺丝1：开始后不久，会有一扇需要黑客开锁的门，直接用蹬墙跳上去屋顶就能找到。



黄金螺丝2：正常流程中左边是跳水滑下去继续过关，这时先不要下水，而是走右边，飞过去之后会有一个黄金螺丝。

Planet Gaspar

提示

这关可以买到拳套。途中要用炮台打出通道。

收集

技能点15：越过补给蓝色箱子后继续走，来到悬崖处跳下，直接打中或者用火箭炮击中连接电缆的装置，把10台运输船击破。

黄金螺丝1：完成以上过程的时候，会有一个可以连续击破4艘运输船的正方平台，而不远处的小平台上就可以看到一个黄金螺丝。

技能点16：使用炮台击破5艘飞行的运输船。



黄金螺丝2：在拿到Pilot Helmet头盔的地方，会看到地面有一台橙色的飞机，往前走到平台，观察下方会有一个火山口，跳下去之后会有

大批敌人，小心战斗后走到终点由升降台上去，直走会看到有一个黄金螺丝。



Planet Orxon

提示

这关一开始是操纵叮当找到磁铁鞋，途中要分别准备好3只、6只和10只小机器人启动机关，而传送阵的位置也是用Enter指令进入，发现机器人不够数的话可以沿路返回看看有没有落单的。关卡的最后从桥边的平台下去就能回到飞机的位置，然后前往Planet Battalia，利用磁铁鞋完成任务，可以拿到金属探测器。至于本关收集的部分要等到瑞奇入手氧气罩之后才能继续进行。



收集

技能点17：到第2个补给蓝色箱子处左转走到底，一直走会经过7根圆柱平台，之后来到有蟹型怪物的地方，注意右边岩壁有一处圆孔，经过此圆孔射击里面的怪物。



技能点18：来到一处靠挂钩过去的地方，先不要过去，拿出喇叭把敌人引过来，利用电网电死它们。



黄金螺丝1：到空中有炸弹掉落的地方，会看到高处的一个黄金螺丝，需要利用导向飞弹（Visibomb Gun）射入洞里，打破末端的门，这里总共有好几道门，弯道较大的要提前转弯，耗时比较长，弹药也要准备好。全打破后就能从通道另一边进入拿到螺丝了。

黄金螺丝2：来到之前叮当用小机器人开门的地方，经过冒绿色烟雾的铁地板，跳上去靠着左边墙前进，来到第一个凹处，利用蹬墙跳上去拿到黄金螺丝。

Planet Pokitaru

提示

在这关叮当会被改造成飞行器，之后的射击小游戏中打掉小的飞行单位可以补充弹药，直到把大虫消灭，就能拿到氧气面罩了。接着可以返回Planet Orxon完成收集。



收集

技能点19（需要导向飞弹）：在初始位置附近用导向飞弹，打下3架飞机，飞机的速度很快，要准备好充足的弹药。

技能点20：在室外触碰水底的红箱子将其全部引爆。

黄金螺丝1：在保护绿人的第一只船的底下，潜水向左进入隐藏通道，在尽头对着树上用Swingshot跳到对面，可拿到黄金螺丝。

Planet Hoven

提示

这关掉到水里会直接结冰，而且地面很滑，虽然可以利用飞行救命，但是也非常恶心。入手任务道具之后回到Planet Pokitaru完成任务，然后再回来。

中途使用炮台的地方，目标是要打大船，直升机只是干扰。



收集

技能点21：一开始沿着右方走到底，地下会一直冒出雪怪，将他们消灭，推荐使用火枪。

黄金螺丝1：跟上面同样的地点，会有一块垂直移动的板，利用蹬墙跳上去有一个黄金螺丝。

黄金螺丝2：流程中来到一处重复吸水和放水的地方，当第三次水位升高时，走到地图右边的洞穴里，游上去有一个黄金螺丝。

技能点22（需要Devastator）：打下5台直升机。

Gemlik Base

提示

准备好Visibomb Gun，在这关里面会用到。BOSS战则是飞行射击，需要把其引擎打爆，而BOSS的炮弹攻击也是可以用射击抵消掉的。



▲把屏障旁边的塔炸掉就能进入。

收集

技能点23：一开始不要跳下去，留意附近屋顶上面的飞机，把全部飞机都打爆，推荐用Visibomb Gun导弹控制轨道比较好打，加上最后一架在后来的大混战房间里面，全部一共有8架飞机。

黄金螺丝1：流程中会进入室内，看到有绿色的毒水升降的场景，这里有5个圆形平台，中间最高的没有被绿水淹没的那个。发现左边有个洞，里面就有一个黄金螺丝。



Planet Oltanis

提示

这关难度比较大，尤其是收集的要求。另外要注意躲避空中的探照飞机，被射中的话容易遭受围攻。而且有些地方要使用第一人称视角来瞄准比较方便。关卡中可以获得激光枪。

收集

技能点24：要求打碎周围所有的淡蓝色路灯（建议用第一人称视角），总共有22个，由于死后会重置，因此建议把任务都完成再去挑战。沿路仔细观察，关卡一开始的位置有8个，从升降台下来后有4个，“upper city path”区域有4个，从黄金螺丝4的位置开始还会有6个。

技能点25（需要导向飞弹）：打爆3架飞机。

黄金螺丝1：从停机坪左边往下跳，进行主线流程来到一小段滑轨道的位置，通过之后注意向上看，发现绿色的挂钩球，上去可以看到那里面有一个黄金螺丝。



黄金螺丝2：拿到激光枪之后，走磁铁道来到暴风雪区域，在这里走完第2段很长的磁铁道后，来到一个雪地平台，右下方有一个黄金螺丝。



黄金螺丝3：从黄金螺丝2继续走，来到可以横向攀爬墙壁的位置，爬的时候不要跳上去，一直往右爬到底，有一个黄金螺丝。

黄金螺丝4：买完PDA等飞机炸雕像，然后踩机关出现空中黄色的挂钩球，一直晃过去，前面没挂钩球了就要等绿色球飞过来，最终地点有一个黄金螺丝。



Planet Quartu

收集

黄金螺丝1（需要特殊钥匙Codebot）：叮当变身后，后方的房屋需要特殊钥匙才能开启，里面有一个黄金螺丝，这个特殊钥匙在后面的星球随任务拿到。

黄金螺丝2（需要用Hologuise变身小机器人）：瑞奇变身小机器人，骗大机器人开门，一直变身和复原，打到最后看完过场动画，这时就先不要走，看一下头顶上有绿色的挂钩球，吊上去有一个黄金螺丝。

信息集结 特企集结 动作集结 攻略集结

Kalebo III

提示

在这里可以获得瑞奇变身机器人的能力，然后返回 Planet Quartu 完成任务。另外也会获得在地图显示收集品的能力，有遗漏的话可以回去找。

收集

黄金螺丝 1：滑轨道的途中有 3 个开关，用扳手分别打一下，原本后面的一个轨道门会开启，继续滑过去的途中就有一个黄金螺丝。



技能点 26：滑轨道时小心躲避炸弹和运输车，要求无伤到达出口。

黄金螺丝 2：滑完轨道来到平台处，留意平台周围，下方有传送点进入隐藏地点。



技能点 27：要求在竞速比赛拿到 4500 以上分数，熟练操作后，可以利用红色斜坡的位置，做完动作之后掉到水里，然后就会立刻从斜坡的位置开始，从而反复累计分数。

Drek's Fleet

提示

一开始潜水通过之后就能获得特殊钥匙 Codebot。来到太空外会提示驾驶飞机，回去用飞机把外面的炮台都打掉。

收集

技能点 28：要求打倒所有机器人。最好能够达成不被敌人启动机关和无伤，更不要死，因为前面的都会复活。多用变身机器人，等敌人走入小屋后，快速进入将其杀掉，然后又变身成机器人出来，等机会杀另一个。小怪比较多的场合可以利用手榴弹清掉。



技能点 29：停机坪下方的水道，先过 3 个环后打开大门过去，时间内无伤通过，风扇型机关比较难，可以多走边缘位置。

黄金螺丝 1：在潜水时，游到接近终点处需要通过 3 个圆环，让它们发光，此时继续前进就是终点，但这里要在发光后往左后方返回，就能发现隐藏地点。



黄金螺丝 2：主线流程第一次要走出去太空，先开飞机打完炮台后，从另外一边通道可以走回来拿到黄金螺丝。

Planet Veldin

收集

技能点 30：使用扳手打倒 10 个空中飞的机器人，靠跳和攻击打 2 下即可。

黄金螺丝 1：走过磁铁道后，吸水走出去时，注意看右方的水管洞口，虽然被蓝色电网围住，但里面有一只青蛙，对着它使用喇叭它会自动解除电网，里面有一个黄金螺丝。



黄金螺丝 2：继续走一段后会看到 2 个黄色的挂钩球，但先不要跳过去，注意右后方有小型的圆形平台，一直跳过去，最后到达上方的大平台拿到黄金螺丝。

黄金螺丝 3：继续走，直到看见有一个红色大洞的地方，大洞旁有个小小的圆形平台，站上去会看到下方有一个半圆形较大的平台，飞过去再滑轨道后拿到黄金螺丝。



奖杯攻略

奖杯总数	35	铜杯	20	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	无

作为第一作，游戏的奖杯难度不算高，但游戏本身的难度相当有挑战性。最花时间的是 100 万螺丝，利用继承存档到二周目的刷钱效率，可以在 Planet Quartu 变身大型叮当刷钱。

2 周目中游戏的所有武器、金钱、生命值提升，而且金钱的获取效率会翻倍。游戏的隐藏奖杯都是技能点附属的奖杯，所以只要通关一次，在游戏后期 Veldin 行星之后，把流程中的黄金螺丝和技能点拿全，然后继承存档在 2 周目刷钱，再买到 R.Y.N.O 武器，最后去 Oltanis Orbit 买下全部黄金武器即可。

 **Gadget Master**  白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯。

 **Bolt Commando**  金杯

取得条件：获收集全部40个黄金螺丝。

奖杯说明：在游戏后期的主线中，可以拿到升级版的地图，地图显示了隐藏的区域。而有黄金螺丝存在的位置会以绿色高亮显示，去这些位置就能找到螺丝。各地关卡中一共有40个黄金螺丝，藏得都比较深而且有些不容易到达。获得黄金螺丝后可以用来购买黄金武器，每4个黄金螺丝可以买1种新武器（一共10种）。各个星球上存在的黄金螺丝的数量，以及已经获得的黄金螺丝的数量可以在选择星球目的地的时候看到。

 **Skillful**  金杯

取得条件：达成全部30个技能点。

奖杯说明：游戏中一共有30个技能点，其中的20个有对应的奖杯，所以拿到技能点的同时就能完成奖杯。一周目可以全部达成。技能点用来强化自身能力，第一次打败Chairman Drek之后，在Goodies菜单下可以查看，但是只能看到大概的位置提示，以及获得方法。上文已经提到过，下面集中罗列一下未对应隐藏奖杯的10个技能的具体名称，及其获取方法。

■ Swing it!：首先在 Planet Kerwan 拿到钩爪，然后进入 Planet Aridia 的工厂区域。利用钩爪荡到指定位置。中途不能落地。

■ Blimpy：在 Planet Kerwan 会有一艘漂浮在建筑上的飞空艇，用 Visibomb Gun 或者 Devestator 把它打掉。建议站到 Gadgetron Vendor，用 Devestator 锁定后打爆。

■ Jumper：要求无伤通过 Planet Batalia 的 grindrail，对付地雷可以在远处丢 flamethrower，如果受伤的话，要跑到终点重新来过，之前摧毁的陷阱也会消失。

■ Accuracy Counts：完成上面 Planet Batalia 的那个挑战之后，进去炮台，在周围找到橙色的飞船，把它们摧毁。如果没打中的话继续找下一个目标即可。

■ Gunner：进入 Planet Gaspar 开始的炮台，然后把天上的 5 条飞船打掉。炮台射击有延迟，注意要提前发射。

■ Alien Invasion：在 Planet Pokitaru 利用 Visibomb Gun，预判飞船的前进路线，打掉 3 艘之后就能拿到技能点。

■ Whirlybirds：摧毁 Planet Hoven 的 5 架直升机，建议在飞船开始的时候使用 Visibomb Gun 或者 Devestator 攻击。

■ Blast 'Em：要求打掉 3 架 fighter jet，也就是 Planet Oltanis 天上的那些。同样用 Visibomb Gun 就能解决。

■ Heavy Traffic：跟上面的"Jumper"类似，这次还多了汽车，用中间的轨道直到汽车接近，然后跳到其他有地雷的轨道上面。同样地可以使用 flamethrower 摧毁地雷。

■ Sneaky：在 Veldin Orbit 使用 hologuise 的同时杀掉所有敌人。





Ratchet, King Midas


金杯

取得条件：买下全部10个黄金武器。

奖杯说明：二周目来到Olantis Orbit行星打败BOSS后，停机坪有传送点，来到BOSS战处向后走看到一个高塔，蹬墙跳上去有电梯，上去后就能买黄金武器，一共需要250000螺丝+40个黄金螺丝。

Gold Blaster－20,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Bomb Glove－10,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Decoy Glove－10,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Devastator－60,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Glove of Doom－20,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Mine Glove－10,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Morph-O-Ray－20,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Pyrocitor－30,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Suck Cannon－10,000螺丝+4黄金螺丝
Gold Tesla Glove－60,000螺丝+4黄金螺丝



Drek This!


金杯

取得条件：打败最终BOSS

奖杯说明：这个BOSS不难，只是很费时间，不小心死了要重来，所以最终关前建议备份好存档，中途保存读档没什么用，一样整关重来。用飞弹远距离攻击感觉比较慢，而且BOSS还会放出很多杂兵+地雷，推荐用初始武器手枪，连射速度快，弹药又便宜。冲刺到BOSS身前连射，途中避开落炮点，BOSS放火球就2段跳再连射，很快打下一段体力。第二阶段要飞起压下中间机关才能攻击BOSS，这时BOSS会冲过来，快速到边缘滑行又可以攻击，之后买弹药循环之前的战法。第三阶段BOSS多了放电炮，离远了向左右走路都能避开。



Speedy


金杯

取得条件：打在1分35秒内完成竞速比赛



Ultimate Animal


银杯

取得条件：买下R.Y.N.O

奖杯说明：R.Y.N.O需要150000螺丝，二周目刷完100万螺丝再来买。



Twisted Hoverboard


银杯

取得条件：竞速比赛中完成一次1440度的动作

奖杯说明：技能点奖杯。



Unlock Sketchbook


银杯

取得条件：完成15个技能点



Vandal


银杯

取得条件：打碎所有22个蓝光路灯

奖杯说明：技能点奖杯。



Girl Trouble


银杯

取得条件：只使用扳手打倒Nebula G34的BOSS

奖杯说明：技能点奖杯。



Gadgeteer


银杯

取得条件：买齐所有武器

奖杯说明：全部12个武器要买下来。

Blaster－2,500螺丝
Pyrocitor－2,500螺丝
Taunter－2,500螺丝
Mine Glove－7,500螺丝
Glove of Doom－7,500螺丝
Drone Device－7,500螺丝
Decoy Glove－7,500螺丝
Walloper－7,500螺丝
Devastator－10,000螺丝
Visibomb Gun－15,000螺丝
Tesla Glove－40,000螺丝
R.Y.N.O.－150,000螺丝



Nano This!


银杯

取得条件：HP升到最大

奖杯说明：需要到猛毒行星Orxon的贩卖机花30,000升到最高8点血。



Bolt Collector


银杯

取得条件：达到100万螺丝

奖杯说明：积累花掉的也算进里面。



All Qwark'd Up


银杯

取得条件：打倒Oltanis Orbit行星的BOSS



Eat Lead


银杯

取得条件：使用小飞碟打掉Batalia星球的5个坦克

奖杯说明：技能点奖杯。



Hey, Over Here!

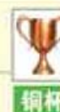

铜杯

取得条件：利用喇叭引怪物被电网电死

奖杯说明：技能点奖杯。



Strike a Pose!


铜杯

取得条件：飞到黄色扳手铁巨人的双腿间

奖杯说明：技能点奖杯。

Vehicle Bombardier

铜杯

取得条件：用飞弹打下10辆飞行机器

奖杯说明：技能点奖杯。



Cluck, Cluck


铜杯

取得条件：用小鸡枪把一辆坦克变小鸡

奖杯说明：技能点奖杯。



Qwarktastic


铜杯

取得条件：用用飞弹打爆脚下有弹簧的假Qwark

奖杯说明：技能点奖杯。



Take Aim


铜杯

取得条件：击毁一个战斗机

奖杯说明：技能点奖杯。



Transported


铜杯

取得条件：打爆三架飞机

奖杯说明：技能点奖杯。



Destroyed


铜杯

取得条件：把全部停放的飞机都打爆

奖杯说明：技能点奖杯。



Sniper


铜杯

取得条件：透过圆孔射击小蓝怪

奖杯说明：技能点奖杯。

Lombax Magnetic

铜杯

取得条件：获得Magneboots

Buried Treasure

铜杯

取得条件：将水底的红箱子全部触碰引爆

奖杯说明：技能点奖杯。



Hit Me More!


铜杯

取得条件：获得Premium Nanotech upgrade



These are not the droids you're looking for...


铜杯

取得条件：获得Persuader



Magician


铜杯

取得条件：竞速比赛拿到4500以上花样分

奖杯说明：技能点奖杯。



Very Sucky


铜杯

取得条件：获得Suck Cannon



Pest Control


铜杯

取得条件：清除所有雪怪

奖杯说明：技能点奖杯。



Sitting Ducks


铜杯

取得条件：把在充电的10台运输船击破

奖杯说明：技能点奖杯。



Careful Cruise


铜杯

取得条件：时间内无伤通过水道

奖杯说明：技能点奖杯。



Going Commando


铜杯

取得条件：使用扳手打倒10个机器守卫

奖杯说明：技能点奖杯。



瑞奇与叮当2

收集攻略

本作的系统跟前作差别不大，增加了一些靠经验值升级的要素，装备依然是降低难度的关键，所以建议可以在游戏后期再回去收集，同样地，在本作中也有在地图上标示出白金螺丝大概位置的道具 Mapper，打到 Planet Damosel 的时候，在 Allgon City 的巨大机器人战中就能拿到。

Oozla

收集

白金螺丝 1：从科学家处买到 Tractor Beam（牵引枪，后面经常会用来移动物件解谜）后，把 2 个平台都拉到左侧面贴墙，然后跳上高台。



白金螺丝 2：完成星球的任务后，回到飞船处，向机器门的方向走，跳过 3 个平台后，会看到水上的怪物，它会载你去有白金螺丝的山洞。



技能点 1：在初始位置前会看到 4 只飞龙在空中打转，用枪把它们打下来。

技能点 2：破坏 Megacorp Store 里的所有可破坏设施，包括墙上的一些物件。一个个打的话比较麻烦，可以在获得跳跃下砸的大范围攻击后回来快速达成。



Maktar Nebula

收集

白金螺丝 1：乘坐传送船，到站之后爬墙从左边上去，战斗时跳到右边的高台上。



白金螺丝 2：来到 Jamming Array 后，跳到传送船的上面，右上角有个平台，平台中间有个地方可以弹跳飞到高处，这时留意下方的螺丝。



技能点 3：破坏所有设施，即路上的灯、显示器和老虎机等等物件。建议后面回来，使用跳起＋□键的大范围攻击（Box Breaker），不过老虎机要用导弹破坏。

技能点 4：用老虎机摇出一次 300 螺丝，打一下老虎机，就会开始摇奖，打多了会爆炸，继续找下一台即可。



技能点 5：在竞技场，只用扳手打倒 Chainblade，建议在游戏后期完成。因为扳手可以升级，在生命上限增加后更加轻松。

技能点 6：无伤打败竞技场的 B2 Brawler，建议升级武器后回来挑战，利用防护罩能轻松打赢。

Endako

收集

白金螺丝 1：跳过外围浮空板之后，来到一处右手边可以跳下去的地方，不要跳，螺丝就在正面的下方。

白金螺丝 2：流程中会有一处需要吸起重物的房间，在其中红色地带有个隐藏房间，先把绿色的用来垫底，之后用红色的炸掉门就能上去看到白金螺丝。



技能点 7：摧毁 90% 的设施，使用跳起＋□键的大范围攻击。

技能点 8：需要利用起重机摧毁 10 个机器人，可以切换不同的镜头来凑数。

Barlow

收集

白金螺丝 1：在竞速游戏中，留意左边不远处的角落有一个凸出去的小空间。

白金螺丝 2：第一次潜水后出来，拐到出门方向的左边，可以跳上去攀爬，一直向右经过挂钩球进入洞穴，向左走到最深处。



技能点 9：任意竞速游戏的时间要达到 2：10 以内，选择第 3 个赛事，在一处弯道转右边有个加速带，经过 3 条柱后又有加速带，这样可以每轮省下 5 秒。

Feltzin Space System

收集

白金螺丝：飞行小游戏中，只要第 4 个任务不漏掉一个圈到达终点，就可以得到白金螺丝。

Notak

收集

白金螺丝 1：走左边过了桥，打破玻璃会有敌人冲出来，向右走，留意右侧有深蓝色带有三角形标志的物体，其中一个破坏后可以跳上去，拿到白金螺丝。



白金螺丝 2：沿中间大桥走，过了桥就向左沿着河一直走，向右拐就能找到。

白金螺丝 3：继续走会来到有大量爆炸物的场景，在断掉的桥附近，可以在低一级的地方看到 1 个绿色的机关，激活后门就会打开，在短时间内冲进去，拿到白金螺丝。



技能点 10：走左边来到一片空地，有一个大的行星模型，把它整个都摧毁掉。

Siberius

收集

白金螺丝 1：来到升降机前先不乘上去，往向右边飞下去，降落到灰色的屋顶，之后跳到栅栏对面，在装甲车旁找到白金螺丝。

白金螺丝 2：升降机下去后，用牵引枪将右边的圆柱体拖动到升降机上，一起升上去并移动到右侧平台的边缘，然后跳上圆柱体，飞过去对面，再往上飞一小段，进入上方的空间，拿到白金螺丝。

技能点 11：第一次见到有敌人破门而出的位置，绕到建筑的后面发现有个雪人，把它打烂即可。

Tabora

收集

白金螺丝 1：来到沙漠找水晶时，留意地图中上附近。

白金螺丝 2：走左边的流程，来到一处水池里有 3 个升降平台的地方，需要先站在最左的平台，使最右的平台升高后用温度枪冻结水池，这样就能上去右上的洞穴里拿到螺丝。

白金螺丝 3：在得到滑翔机后的必经之路中。

技能点 12：收集齐所有 100 个水晶，

后期拿了宝物探测器就都会显示在地图上。



Dobbo

收集

白金螺丝1：使用滑翔机经过几个弯道，来到第二个空旷的位置，在这里向上方飞一点，就会看到白金螺丝。

白金螺丝2（需要Spiderbot Glove）：随地面流程来到一处要打空中战车的地方，经过绿色的挂钩球之后过去发现一道闭着的门，绕到旁边清完杂兵来到一间小房，发现右下有小通道，使用蜘蛛去启动机关开门，就能回去拿到白金螺丝。



技能点13：要求叮当机器人大战只用拳头打倒BOSS。BOSS的血厚，跳起可以快速接近BOSS，用拳头攻击飞机补血。

技能点14：叮当机器人大战时，把星球上的建筑全拆了即可。



技能点15：要求用1代的武器消灭所有敌人。建议首先把这关通了，而二周目买到1代的武器后，要把它们都升级一下，包括Bomb Glove、Tesla Claw、Visibomb Gun、Walloper等，主力是闪电武器，辅助是导向飞弹，一些坦克和侦察机器人可以离远了用导向飞弹解决。

Hrugis Cloud

收集

白金螺丝：在飞行小游戏的第4个任务中，穿过所有的光圈，到达终点就可以得到白金螺丝。失败了的话就直接重来吧。

Joba

收集

白金螺丝1：随流程激活机关平台打过去，然后爬上来到户外，这时看到上面有绿色挂钩球，吊过去深处发现白金螺丝。

白金螺丝2：得到飞行器后，飞上左上的柱子最高点发现白金螺丝。

技能点16：要求打中12只小鸟（可以用第一人称瞄准），一开始先不要惊动桥上的，之后左边有3只在飞，上去高处后又有4只，到最后滑绳索那里有5只。



技能点17：要求只用扳手打败所有敌人，注意有关闭的铁门要用机枪打破，里面也有敌人，出来后用扳手解决。



技能点18：完成最后的斗技场60波敌人的挑战，升高级后武器大部分威力强大就没什么压力了。保留Plasma storm到最后，可以轻松打虫BOSS，电一下就掉一节，注意要打爆后再去电。

技能点19：在2：27之内完成竞速比赛，竞速游戏选择第3个赛事，刚来到河水处立刻转右边，可以进入捷径。

Todano

收集

白金螺丝1：一开始就看到导游带着一堆小朋友参观，跟着导游走，最后会进入打开的密室得到白金螺丝。

白金螺丝2：推荐完成这个星球的任务后拿，这样那些激光全都会关闭。随流程来到用一高一矮2根柱子挡激光的地方，向上看有个出口，上去要打倒一个大机器人，之后到深处找到螺丝。

白金螺丝3（需要蜘蛛）：在放出大量机器人的地方，向上看会发现传送带，上去放蜘蛛打开门就能去拿白金螺丝。

技能点20：提前把路上的红色松鼠都清理掉，让参观团安全抵达目的地。



技能点21：把沿途的巨大火箭都打爆，普通攻击即可。

技能点22：把16只松鼠变绵羊，武器升级后同样有效。



Boldan

收集

白金螺丝1（需要蜘蛛）：来到一处楼梯左右分支的地方，先去左边使用蜘蛛绕道打开门，再去右边拿白金螺丝。

白金螺丝2：通过磁铁鞋来到放着大量箱子的室内，清完地面的敌人后用升降机上去再战一回，在跳到对面之前，留意向左下方观察，就能发现平台上的螺丝。



白金螺丝3：来到白发老人机器人的房间，他身后上面很明显有一个绿色挂钩球和白金螺丝，这里需要等剧情后回来拿。

技能点23：要求无伤滑行到终点，需要熟悉一下。

Aranos

收集

白金螺丝1：初始位置下方有一个平台凹进去，飞过去拿到。



Gorn

收集

白金螺丝：飞行游戏第4个任务中，穿过所有光圈到达终点就可以得到白金螺丝。

Snivelak

收集

白金螺丝1：来到布满战车的大桥，这时先不开战，打开地图会发现右边有路可走，向下飞过去，激活各个机关上到最高层。



技能点24：击落14艘飞船即可。

Smolg

收集

白金螺丝1：进入仓库后有一处需要利用激活能力来移动箱子的地方，跳上运动的箱子后，向左看到有较低的木箱空间，跳过去，就在这里蹬墙跳再上一级，然后向左看到螺丝，飞过去就可以到达里面的螺丝位置。



白金螺丝2：流程中要用飞行在半空中移动的地方，在第三次使用地上的蓝点前先往左上看看，有个平台可以飞过去，到达时刚好抓住平台，拿到白金螺丝。

Damosel

收集

白金螺丝1：来到有往外喷水装置的建筑，将水冻结后滑下去就能得到白金螺丝。



白金螺丝2：流程中会看到梯形的平台，瞄准并控制上方的机器人跳下来自爆，就能炸出通道，进去得到白金螺丝。



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

技能点 26：要求在轨道无伤滑行到终点，用扳手对付小怪。

技能点 27：在喷水装置的地方保护所有客人，开启升级后的防护罩+手枪点射连发比较有效率。

Grelbin

收集

白金螺丝 1：在大雪地里，地图中右边 2 个平行黑点中间。

白金螺丝 2：潜水避开激光后，在一处较低的平台右下有凹下去的地方，进去发现洞穴，游过去找到白金螺丝。

白金螺丝 3：通过滑翔飞行后不久，对着右方铁网内的小机器人使用控制，操作它踩下机关后打开铁门，爬上楼梯就能得到白金螺丝。



技能点 25：收集所有 101 颗水晶，后期拿了宝物探测器都显示在地图上就方便多了。

Yeedil

收集

白金螺丝 1：本关开始看到大桥后，向上望看到白金螺丝，取得方法是装备 Grindboots，顺着桥杆滑到顶部跳起来。

白金螺丝 2：本关的后期阶段，来到一处四周都是巨大管道柱子的地方，留意上面的橙色圆圈，其中有一根柱子的圆圈是黄色的，用牵引枪将其移动后跳上楼梯，滑行过去就得到白金螺丝。

无所属星球

收集

技能点 28：要求飞机所有项目都升级完毕。

打过 Notak 关卡后，宇宙中会出现 Ship 飞机厂，飞机升级需要 290Raritanium，想简单又快地刷 Raritanium，可以先花 60Raritanium 购买 Nuke，选择 Hrugis Cloud 的第三个任务击落 30 架敌机，向下移动往敌人集中的位置放一个核弹，之后放地雷大范围爆炸。

技能点 29：升级 MAX+ 全纳米技术收集

纳米技术可以增加 HP 上限，对闯关有帮助，其中有 10 个是需要收集的，以下列出其位置。

1.Endako，第二次使用起重机处，有个门需要黑客解开，里面有一个。

2.Feltzin System，飞入战舰里，然后来到一个房间低飞进坑里。

3.Notak，来到敌人破门而出的地方，有一处使用升降机上去的地方，是必经之路。

4.Tabora，越过利用结冰和踏墙跳的地方，使用滑翔机后，在柱子的顶部。

5.Joba，进入门前右边见到一个激活点，激活它后时间内过去会发现右边的门打开了。

6.Joba，竞速游戏选择第 3 个赛事，刚来到河水处立刻转右边走一段后的左侧角落。

7.Dobbo，使用滑翔机时会见到左边空中有个纳米机器，比赛开始立刻转回去拿。

8.Todano，打过大机器人乘升降机落下时，直走来到门口，旁边看到有个黑客解谜的装置，解谜后落下平台，上去拿。

9.Boldan，来到左右分支的地方，走左边，就能看到广场喷水池上有一个。

10.Snivelak，开始阶段吊 3 次后看到屋顶有一个，需要飞过去同时用地面攻击到达。

技能点 30：买到所有武器并升级，要在 2 周目才能达成。



奖杯攻略

奖杯总数	35	铜杯	20	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	约30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	无

跟一代类似，需要通关一次，然后进入 2 周目才能白金，建议首先把游戏打到最终 BOSS 前，熟悉游戏流程。尽早购买 Carbonox Armor，Minirocket Tube，Bouncer，Plasma Coil 以及 Shield Charger 辅助过关。而本作有武器升级要素，当一种武器满级之后，尽量换用其他的武器，以便将它们都升到最高级。

打到所有星球都开放之后，就可以回去之前的星球解锁各自的奖杯。这些奖杯都跟技能点挂钩，和一代大同小异。在收集技能点的同时，可以顺便把白金螺丝也拿到，减少重复跑腿。之后把最终 BOSS 打完，开始 2 周目，这时要把剩余的技能点拿全，可以对照游戏的“Special”菜单，并参考攻略中的具体说明。最后则是要购买并升级剩下的装备，部分奖杯没有强力装备的话会浪费大量时间，最好还是准备周全再去挑战吧。



He Went Commando 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



Platinum Power 金杯

取得条件：收集全40个白金螺丝

奖杯说明：请参考前文的收集攻略。



Super Skilled 金杯

取得条件：达成全30个技能点

奖杯说明：二周目才能全部达成，可以在游戏中查看。



Destruction Time 金杯

取得条件：全部武器升一级

奖杯说明：使用武器攻击敌人就会获得经验值升级，全部18个武器，升级后图标变成橙色，其中最后2个（R.Y.N.O. II、The Zodiac）不需要升级，直接购买即可。可以专门只用一种枪来升级，记得打到升级之后就换另一把。以下是解锁奖杯所需的武器。

Mutation Complete 金杯

取得条件：全打败最终BOSS

I got bolts to trade 金杯

取得条件：收集200万螺丝

奖杯说明：这个数字可以累计，包括消费掉的。不过要在2周目金钱翻倍的情况下才比较容易达成。有两个装备可以帮助更快收集螺丝，一个是Armor Magnetizer，另一个是Box Breaker。另外在2周目完成Maktar Resort以及Joba的挑战项目，可以获得大量螺丝。

Wrench Ninja II: Massacre 银杯

取得条件：只用扳手打败Joba星球所有敌人，且不能死亡。

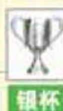
奖杯说明：建议在第一次首先把整个星球通关，然后回来，这时敌人会减少，需要跳跃的地方也会减少。如果通关Planet Aranos，并且升级了扳手之后再回来挑战，难度会更低。

武器名称	价格	解锁地点
Blitz Gun	15,000	Megacorp Outlet – Oozla
Bouncer	100,000	Mining Area – Tabora
Chopper	5,000	Megacorp Outlet – Oozla
Clank Zapper	1,000,000	二周目
Gravity Bomb	0	初始武器
Hoverbomb Gun	120,000	Megacorp Armory – Todano
Lancer	0	初始武器
Lava Gun	25,000	Mining Area – Tobora
Minirocket Tube	50,000	Testing Facility – Dobbo
Miniturret Glove	25,000	Mining Area – Tobora
OmniWrench 8000	0	在Flying Lab – Aranos 升级
Plasma Coil	150,000	Megacorp Games – Joba
Pulse Rifle	20,000	Megacorp Games – Joba
Seeker Gun	5,000	Vukovar Canyon – Barlow
Sheepinator	0	Megacorp Armory – Todano
Shield Charger	100,000	Flying Lab – Aranos
Spiderbot Glove	15,000	Megacorp Games – Joba
Synthenoid	65,000	Canal City – Notak
Zodiac	1,500,000	Flying Lab – Aranos

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE



Nano To The Max



银杯

取得条件：纳米科技Nanotech（血槽）升满级

奖杯说明：满级是80级，血槽升级的办法有两种。第一种是击杀敌人，获取经验值后就会升级，这种方法可以升到70级。第二种是在流程中直接找到升级物品（Nanotech Boost），一共有10处。

地点	需要配件
Megapolis – Endako	Infiltrator
Feltzin System	无
Canal City – Notak	无
Mining Area – Tabora	Glider
Testing Facility – Dobbo	Glider
Megacorp Games – Joba	Dynamo
Megacorp Games – Joba	无
Megacorp Armory – Todano	Infiltrator
Silver City – Boldan	无
Thug HQ – Snivelak	Swingshot



That's Impossible!



银杯

取得条件：完成斗技场最后的挑战

奖杯说明：这个挑战非常长，建议把大部分武器都升级了再来尝试。因为是消耗战，除了注意躲避，还要保留比较顺手的武器，避免弹药量不足。



Nice Ride



银杯

取得条件：购买飞机的武器、护盾和其他全部升级项目

奖杯说明：总共需要290个raritanium，比较简单的方法是前往Planet Gorn，选择第一个挑战项目，打掉3只飞机之后会刷新许多敌人，用他们来刷raritanium。



Bolted Down



银杯

取得条件：达到100万螺丝

奖杯说明：参考I Got Bolts To Trade



Midtown Insanity



银杯

取得条件：Damosel行星无伤滑行到终点

奖杯说明：入手Tesla Charger 或Killinoids之后就很容易了。



Wrench Ninja: Blade to Blade



银杯

取得条件：只用扳手打倒竞技场的Chainblade

奖杯说明：建议在Planet Aranos升级扳手之后再去挑战。



Now its time...



银杯

取得条件：买下R.Y.N.O. II

奖杯说明：可以在Planet Barlow购买，需要1,000,000螺丝。二周目之后在所有商店都可以买到。



BFG



银杯

取得条件：买下Zodiac Gadget

奖杯说明：可以在二周目的Planet Aranos购买，需要1,500,000螺丝。



Heal Your Chi



铜杯

取得条件：收集100个水晶

奖杯说明：在Tabora沙漠收集水晶，需要花费较长时间。不过可以顺便在这里升级武器，之后也能用水晶换钱。



Safety Deposit



铜杯

取得条件：在Planet Damosel保护4名市民

奖杯说明：这是技能点奖杯。



More Vandalism?



铜杯

取得条件：在Planet Oozla破坏Megacorp Store里面的所有物件

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Clank Needs a New Pair of Shoes



铜杯

取得条件：在Maktar Nebula的Maktar Resort玩老虎机赢得300螺丝

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Robo Rampage



铜杯

取得条件：在Planet Dobbo的BOSS战中，把所有的建筑都拆掉

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Bolt Scavenger II



铜杯

取得条件：达到10万螺丝



Speed Demon



铜杯

取得条件：在Planet Barlow的竞速游戏中成绩达到2：10或者更少

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Prehistoric Rampage



铜杯

取得条件：在Planet Oozla击落四个飞龙

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Be a Moon Child



铜杯

取得条件：在Grelbin收集101颗水晶

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Museum Tour



铜杯

取得条件：进入隐藏区域博物馆

奖杯说明：进入博物馆有几个方法，这里介绍其中一种。首先调系统时间到接近早上3点，建议往前调一点，然后进入游戏，去Planet Boldan，来到有条分叉路的地方，走左边会发现一个停了的喷水池，前面的大钟显示了时间，等到3点就会发现喷水池顶部的传送点可以使用了，进去之后打倒一批杂兵，继续往里走就会到达博物馆。



2B Hit or Not 2B Hit



铜杯

取得条件：无伤打倒B2 Brawler

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Operate Heavy Machinery



铜杯

取得条件：在Endako使用起重机摧毁10个敌人

奖杯说明：这是技能点奖杯。



No Shocking Developments



铜杯

取得条件：在Boldan行星无伤滑行到终点

奖杯说明：这是技能点奖杯。



More Bolts?



铜杯

取得条件：达到5万螺丝



You can Break a Snow Dan



铜杯

取得条件：在Siberius发现雪人

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Bye Bye Birdies



铜杯

取得条件：在Joba打下12只小鸟

奖杯说明：这是技能点奖杯。



You're My Hero



铜杯

取得条件：在Planet Todano保护所有的游客

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Try to Sleep



铜杯

取得条件：在Planet Todano把16只松鼠变成羊

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Moving Violation



铜杯

取得条件：在Snivelak击落14艘飞船

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Yay Carbon



铜杯

取得条件：买下Carbonox Armor

奖杯说明：在Planet Grelbin买下100万的最强装甲。



瑞奇与叮当3

收集攻略

把前两作白金之后，在本作中可以继承存档低价买武器。而且这次也有显示收集品钛螺丝位置的 Mapper，需要在 Metropolis 完成战役任务后获得。同样地，部分钛螺丝的收集要求特定的部件或者能力，技能点可以在“Special”菜单下查看，建议在后期所有星球区域都开放了，并且提升武器能力后再去集中完成，看地图位置配合收集攻略的提示会更容易找到。

Florana

收集

钛螺丝 1：上到第一个建筑物的顶端往下跳，这时回头走，爬上中间一层有钛螺丝。



钛螺丝 2：地狱试炼第三个拐角处，一系列跳板中间有个石头平台，往右看有钛螺丝。



技能点 1：要求无伤通过地狱试炼，没有时间限制，所以不要急，注意滚石和火焰，滚石靠反应回避，火焰可观察好规律再跳，要注意的是防护罩无效。

Starship Phoenix

收集

这个星球有很多收集项目在小游戏中，需要通过流程逐步解开再回来拿到。

钛螺丝 1：要求进行一系列的 VR challenge 训练，最后一项叫做 Nerves of Titanium，通过就能得到钛螺丝。

钛螺丝 2（以下游戏随流程进度开启）：要求在迷你游戏 1 中得到全部 100 个徽章。



钛螺丝 3：要求在迷你游戏 2 得到全部 100 个徽章，有 2 处可以破坏的墙壁，一处在升降板那里，打破左上方能得到 HP 上限徽章，一处下来后不向前走，后面墙壁可以破坏。有一处广告牌可以蹬墙跳，有个大徽章，快到终点时，在跳跃前蹬墙跳，上面也有个大徽章。

钛螺丝 4：要求在迷你游戏 3 得到全部 100 个徽章，打开闭锁的门后跳上去有个大徽章，跳过运输带后，留意下方有个梯子，下去得到 HP 上限徽章，后期留意上方也有隐藏的大徽章。

钛螺丝 5：要求在迷你游戏 4 得到全部 100 个徽章，地形复杂了不少，一开始不要坐车，下面有个大徽章，巴士移动时上面也有个大徽章，后期爬上楼梯后都向左走，可以看到有 HP 上限徽章和大徽章。

钛螺丝 6：要求在迷你游戏 5 得到全部 100 个徽章，开始后不久使用蹬墙跳，发现有个大徽章，之后在有大量冰块的地方跳上冰块踏板，也有个大徽章。在分支左边有 HP 上限徽章，右边也有几个徽章，然后可以上去结合点故意死亡再走另一分支。

钛螺丝 7：要求通过 VR Hypershot 训练关，就是熟悉挂钩用法的那个训练后得到。



技能点 2（以下游戏随流程进度开启）：要求在2:40 内完成迷你游戏1，无视徽章向前冲，按正常流程的话时间比较紧张，但只要在坐电梯的位置蹬墙跳上去就能达成。

技能点 3：要求在 2:10 内完成迷你游戏 2，无视徽章向前冲，熟悉后不难。不用把路上的敌人都干掉，注意平台跳跃的位置。

技能点 4：在 1:50 内完成迷你游戏 3，无视徽章向前冲，比较简单。主要是保命，注意生命值即可。

技能点 5：要求在 4:45 内完成迷你游戏 4，无视徽章向前冲，过了一开始的绳索后直接跳下去，会抓住第二条绳索，之后再接着向柱子跳下去到达一个平台，这样可以省下大部分游戏时间，之后就算死两次都能通过。

技能点 6：要求在 2:00 内完成迷你游戏 5，无视徽章向前冲，在分支的时候走右边，熟悉后只要不死就不算太难。

技能点 7：通过 Aquatos 后，主舰室多了个绿猴子，用扳手击中绿猴子，用 R1+X 斜冲攻击。

技能点 8：要求在 50 秒内完成 VR Hypershot 训练关，第一次是不可能完成的，因为有黑客迷你游戏。还要多尝试几次，练习一下，熟悉挂钩球的位置。

技能点 9：收集电子游戏中的所有 Qwark 徽章，每个游戏有 101 个，一共 505 个，注意每关总计有 100 个蓝徽章（黄徽章相当于 10 个蓝徽章），一个绿徽章（增加体力槽）。

技能点 10：买下 100 万的盔甲 Infernox Armor。这个要到二周目才能买到。

Marcadia

收集

钛螺丝 1：经过水池上去后，来到一个广阔的地方，打开地图去右下角来到两个靠得很近的墙，蹬墙跳上去后进入深处拿到钛螺丝。



钛螺丝 2：后期得到磁铁鞋后，坐飞船去 Laser Defense Facility 镭射工厂，在最后有条磁铁路，走上天花板就能得到钛螺丝。

钛螺丝 3：后期得到磁铁鞋后，坐飞船去 Laser Defense Facility 镭射工厂，在有一处 Y 字形射线的房间会发现有磁铁路，走上去把光线折射到墙壁的机关处，然后回到前两个房间走磁铁路，将光线折射到门旁的机关中，打开大门进去拿钛螺丝。

技能点 11：用 Refractor（反射器）杀死 25 个敌人，刚拿到 Refractor 后，跑去光线的地方靠反射光线杀敌 25 个即可。



Annihilation Nation

收集

钛螺丝 1：在 Heat Street 任务中，通过第一个岔路，来到放射绿色激光的地方，前面有一块岩石，螺丝就在那上面。

钛螺丝 2：在Maze of Blaze任务中，通过第二个岔路，来到一个长桥通道，跳到左边的平台上，就能看到左边的一个平台上有发光的东西，跳过去就能拿到。



技能点 12：无伤通过任意一个挑战，第一个也可以，选择自己适合的，注意不能用防护罩。

技能点 13：完成 8 个地狱试炼。

技能点 14：在地狱试炼中摧毁 5 个空中摄像机，每一段有两个。

技能点 15：用扳手击败斗技场蝎子车 BOSS，选择挑战关卡 “Scorpio”，可以边躲避边攻击，或者买了 100 万的盔甲后回来硬拼。

Aquatos

收集

钛螺丝 1：第一次潜水后来到一个要让 Skidd 连接的桥，在这里向下观察，可以看到有钛螺丝。



钛螺丝 2：第二次潜水后就能看到钛螺丝。

钛螺丝 3：拿到黑客（Hacker），通过第一座桥后的房间，在左边发现有个要用黑客打开的门，开了之后进去一直到尽头就能拿到钛螺丝。

钛螺丝 4：在下水道，需要磁铁鞋才能去。螺丝在最上面的管道中。

钛螺丝 5：在下水道，需要磁铁鞋才能去。在地图中右上方的桥向上望，会发现绿色挂钩球，吊上去靠摇摆得到钛螺丝。

技能点 16：破坏水底所有的箱子，碰一下红箱子然后闪人，一共有2处水底会有箱子。

技能点 17：收集 101 个下水道的水晶，深入的地方需要磁铁鞋，建议拿到 Mapper 后再去。

Tyhrranosis

收集

钛螺丝 1：到了有越野战车的地方，打开地图走右边的路来到尽头的建筑物，在建筑物后面发现钛螺丝。

钛螺丝 2：得到 Hypershot（挂钩）后，在有越野战车的地方，去地图左边来到山洞，进入后看到绿色挂钩球，过去对面就能得到钛螺丝。

技能点 18：使用狙击枪干掉 10 个在塔上的 Tyhrranoids，每个塔上面有 3 个，所谓的 Tyhrranoids 就是三眼怪。



Daxx

收集

钛螺丝 1：打完 BOSS 后，在坐空中的士前往右看，会发现能激活的平台，跳到尽头就能得到钛螺丝。

钛螺丝 2（需要 Chargeboots）：随着流程来到一处圆形房间，在墙上的高处有个踩机关的地方，踩完后立刻往回走发现门打开了，冲出去经过外面平台走到底，拿到钛螺丝。

技能点 19：把 15 只 Blood Flies 变成鸭子（需要 Quack-O-Ray），Blood Flies 就是红色的小虫子，在开始时向右走可以找到一堆。

Obani Gemini

收集

这关要利用反射枪连接各个卫星。

技能点 20：来到一处离岩石带比较近的平台上，按下 SELECT 查看能站人的岩石什么时候来，做好准备跳上去沿着箭头一直高跳。



钛螺丝 1：在一开始的星球，按下 SELECT 查看蓝色的门在哪里，之后反方向走找到绿色激活球，用 Hypershot 激活后迅速走入洞里就能得到钛螺丝。

钛螺丝 2：来到第二个星球，一开始从地面弹高跳上去右边高处就能发现。

Blackwater City

收集

技能点 21：只用扳手干掉 20 个敌人，选择 Part 1 才够数量，注意运输机不要太早打爆。



Holostar Studios

收集

技能点 22：玩老虎机转到黑框图案。

钛螺丝 1：经过第一次用黑客解谜的地方后，乘坐电梯来到一间满是老虎机的房间，跳到右边椅子上的平台发现钛螺丝。



钛螺丝 2：需要磁铁鞋，停放飞船的地方就有条磁铁路，顺着路上去，进地面的洞里，来到深处有磁铁柱，上去就能拿到钛螺丝。



钛螺丝 3：拿到上面的钛螺丝后不要用传送点回去，回到圆形区域，不要往下面走，这时往左方看一下墙上突出来的地方发现有磁铁路，可以飞过去。

Zeldrin Starport

收集

在这关升级扳手后，就能使用地震攻击了。

钛螺丝 1：开始后不久进入一个两边都有飞机的房间，跳到最高的一级，破坏右边的飞机，发现墙里面有个洞，进去拿钛螺丝。



钛螺丝 2：拿到上面的钛螺丝后用挂钩过去，来到两边有大型齿轮的地方，踩着左边的箱子上去左边的平台，然后飞到右边的平台拿钛螺丝。

Metropolis

收集

技能点 23：摧毁在城市上空的飞艇，一开始可以看到空中有灰色的圆形物体，那就是飞艇了，它们就在眼前的建筑围着转圈。

钛螺丝 1：进入第一个房间，跳上左边的平台击碎玻璃进入，一直往前走看到绿色挂钩球，用 Hypershot 到对面就能得到钛螺丝。



钛螺丝 2：来到一处空中有 2 个射击怪，中间有一部飞机的地方，这里先不要去磁铁路，而是走右边墙壁，跳上凸出的细小横条拐弯后再跳一下上去得到钛螺丝。



钛螺丝 3：在驾驶飞机的任务 Tower Attack 中，地图右下角的塔后面的磁铁轨道处。

Crash Site

收集

钛螺丝 1：在刚开始的平台走 Gravity Boots 道路下去就能拿到钛螺丝。

技能点 24：干掉 10 只在空中飞的翼龙，用狙击枪比较有效率。

技能点 25：要求用 Suck Cannon 干掉 40 个敌人。敌人比较多，混乱起来会有一定难度，买了 100 万装甲和升到 5 级后再挑战会简单一些，先吸一些小机器人，然后再干掉大的。



Aridia

收集

技能点 26：用 Refractor（反射器）干掉 10 个敌人，只能反射双足机器人发射的激光，在第一个任务里比较容易完成。



技能点 27：开战车从一处斜坡飞跃到对岸时保持 2 秒以上。



钛螺丝 1：在任务 3 或 4 中间的大桥下面，需要磁铁鞋。顺着大桥侧面的磁铁道走下去就能得到钛螺丝。

钛螺丝 2：在最后一个任务 X12 Engame 中，来到有两处机枪的地方，走右边的磁铁道，然后一路跳过去来到机枪后面拿钛螺丝。

Qwark's Hideout

收集

在这关的洞穴深处可以拿到 PDA。

钛螺丝 1：从飞船右边的台阶来到

山洞，顺着磁铁道走到一个拐角处可以看到前方有钛螺丝，但这时不能跳过去，等往前走到下一个拐角处，再往右跳并控制飞行调整位置，最后落到平台上拿钛螺丝。



技能点 28：要求发现雪人并打碎。具体位置是在第一次用挂钩球吊过去的地方，中间会有一个放激光的暗堡，干掉两个 Qwark 机器人后往右边走，会看到建筑物之间的缝隙，这里比较麻烦，要多试几次，用 2 段跳跳到对面的墙壁然后马上蹬墙跳上高处，雪人就在里面。



Koros

收集

钛螺丝 1：来到有一堆深色箱子可以往上跳的那个场景，跳上去，然后跳到左边的屋檐，往铁门内的方向走就能拿到里面的钛螺丝。



钛螺丝 2：来到有一堆深色箱子可以往上跳的那个场景，注意到一处房屋有楼梯，爬上去拿钛螺丝。

技能点 29：要求破坏机器人基地里的所有物件。升级扳手能用地震攻击后就方便许多了，而且配合 Bolt Grabber 就是刷钱的最好方法。

Command Center

收集

技能点 30：要求用 Infec 感染 30 个敌人，只要从开始一直都在用 Infec，那么过不久就会达成。

钛螺丝 1：流程中会变身小怪物，在跟机器小怪物对话结束后，对方会将你送到上面，乘电梯上去后，往左走下去就能到达刚才看到螺丝的地方，拿到钛螺丝。

奖杯攻略

奖杯总数	33	铜杯	18	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	无

相对于前两作，第三部的奖杯里重复刷的成分更多。奖杯路线跟二代差不多，首先要走一遍流程，顺便收集一部分钛螺丝和技能点，打到最终 BOSS 之前，然后去各个星球把遗漏的技能点和钛螺丝拿全。进入二周目的挑战模式增加金钱的获取速度，然后就是一直刷钱、买武器、升级武器和生命值。



Hero of the Galaxy



白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



Thorough



金杯

取得条件：收集40个钛螺丝

奖杯说明：请参考收集攻略。



Skill Master



金杯

取得条件：拿到30个技能点

奖杯说明：技能点中有18个对应单独的奖杯，另外再拿到12个即可。具体位置和方法请参考收集攻略。



Omega Man



金杯

取得条件：获得所有Omega武器升级，包括Rhynocerator

奖杯说明：首先要获得20种武器，包括RY3NO，然后将它们升级到最高级，升级过程为Normal、v5、Mega、Giga、Omega，花费大量金钱，其中Mega级的武器只能在二周目中获得，而且所需的金钱也是在二周目中刷够。感觉经验值太少的时候，就二周目去Koros行星，这里的士兵经验值较多，杀到剩最后一个就自杀再去刷。





Friend of the Rangers



金杯

取得条件：完成全部战役任务

奖杯说明：战役任务就是协助Rangers时的小任务，有些是主线必经的流程，而大多数都是支线的，可以等到足够厉害之后随时回去补完。每次流程都会上飞船去挑战一些守护战和攻略战，把它们都完成就行了，支线的也要完成，以下是任务明细。

- **Marcadia**:
  - Secure the Area
  - Air Assault
  - Turret Command
  - Under the Gun
  - Hit n' Run
- **Thyrranhossis**:
  - Assault on Kavu Island
  - Fight over Kavu Island
  - Operation Thunderbolt
  - The Final Battle
- **Blackwater City**:
  - The Battle of Blackwater City
  - The Bridge
  - Counterattack
- **Metropolis**:
  - Countdown
  - Urban Combat
  - Tower Attack
  - Air Superiority
  - Turret Command
- **Aridia**:
  - The Tunnels of Outpost X12
  - Ambush in Red Rock Valley
  - Assassination
  - Reclaim the Valley
  - X12 Endgame



Bioblitenation



金杯

取得条件：打败最终BOSS

奖杯说明：驾驶飞机一直向左边移动就能躲过大多数攻击，绕着最终BOSS的同时对其射击，可以很轻松地打败它。如果有需要的话，在桥旁边会有飞机待命。



Nefarious No More



银杯

取得条件：在最终战中，打败Dr. Nefarious

奖杯说明：在挑战之前，至少要让最强的武器升级到v4，推荐使用的武器装备有Plasma Coil, Agents of Doom, Bouncer, Splitter Rifle, Megaturret Glove, Decimator,以及Shield Charger。而且要带上Gadgetron PDA，可以随时随地用来买到补充弹药。Dr. Nefarious的攻击力比较高，就算有100万的装甲也挡不了几下，不过熟悉它的攻击模式之后总体来说不是很难。一开始他会使用分身攻击，这时围绕他转圈回避。接着他会扔炸弹，看到扔的动作就有节奏地跳起。然后他会逃跑，再次对阵中，打到HP不多时还会追加空中光线，维持一个方向围绕他转圈就能回避。要注意的是维持防护罩，但是防护罩不能用PDA买。到最后阶段，接近他的时候还是会有空中光线，攻击模式基本一致，保持移动避开空中的攻击。一直从远处攻击即可胜出。



Strive for Arcade Perfection



银杯

取得条件：收集电子游戏中的所有Qwark徽章

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Bash the Bug



银杯

取得条件：只用扳手打败Annihilation Nation斗技场BOSS（Scorpio）

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Qwarktastic Win



银杯

取得条件：通过Annihilation Nation斗技场最终挑战

奖杯说明：当快要完成其他挑战的时候就会出现最终挑战，需要进行100场车轮战，包括有3个BOSS，建议有了高级装备再来。用Plasma Storm和Annihilator对付BOSS效果不错。65回合之前只用鸭子枪LV3可以不浪费弹药，轻松打过前期大部分战斗，65回合时武器随机切换，这也是有武器的原因就在于此。不用在意子弹，周围就能捡到。在后期开护盾，注意要在限时内完成，BOSS可以都用导弹快速解决。如果在二周目挑战的话，可以拿到更多的螺丝。



RY3NO



银杯

取得条件：在二周目买下RY3NO

奖杯说明：这个武器在Florana的Nabla Forest买到，注意只会在二周目出现。价格是300万螺丝，初级发射8枚导弹，升级后变成16枚。



Nano Finder



银杯

取得条件：纳米科技等级达到MAX

奖杯说明：一周目的血槽只能到100，到二周目开放上限200级。所以在二周目就可以在后面的几个星球打怪刷经验升级。



Mini Ratchet



银杯

取得条件：取得瑞奇奖杯

奖杯说明：这是游戏里的第一个奖杯，在Florana获得。从第一个建筑的屋顶往第二个建筑看就能看到发光的物品，那就是瑞奇奖杯了，只是此时还拿不到。去第二个建筑顺着梯子爬的时候跳到相反方向的房顶，再顺着建筑物边缘的小路走就能得到瑞奇奖杯了。



Secret Agent Clank



银杯

取得条件：取得叮当奖杯

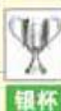
奖杯说明：叮当奖杯在Holostar Studios拿到。在第一次用黑客的地方有电梯，乘电梯上去后看到一堆老虎机，先别往前走，跳到左边半空中的平台就能拿到叮当奖杯。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



They Never Stop Comin'!



银杯

取得条件：取得1000万螺丝

奖杯说明：惟一一个不友好的奖杯，要求的是持有数，花掉的不算，所以要在二周目利用倍率的提升才能达成。刷钱方法是靠S/L，首先无伤杀敌保持倍率提升，打到一定程度看到右上角变成20的倍率后，就用地震攻击破坏建筑。在Koros刷最有效率，破坏到没什么建筑后SAVE，之后LOAD就会刷新了，接着刷2小时左右就有1000万，杀敌手段推荐黑洞或者RY3NO。



Stay Squeeky Clean



铜杯

取得条件：无伤通过Florana的地狱试炼

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Monkeying Around



铜杯

取得条件：用扳手击中Starship Phoenix的绿猴子

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Reflect On How To Score



铜杯

取得条件：用Refractor杀死25个敌人

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Search for Sunken Treasure



铜杯

取得条件：在Planet Aquatos破坏水底所有的箱子

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Eight Time Champion



铜杯

取得条件：在Annihilation Nation完成8个地狱试炼（Gauntlet Challenge）

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Flee Flawlessly



铜杯

取得条件：无伤完成任意一个地狱试炼

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Hit the Motherload



铜杯

取得条件：在Aquatos收集101个下水道的水晶

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Bugs to Birds



铜杯

取得条件：在Daxx把15只Blood Flies变成鸭子

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Get to the Belt



铜杯

取得条件：在Obani Moon跳上岩石带

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Feeling Lucky?



铜杯

取得条件：在Holostar Studios玩老虎机转到黑框图案

奖杯说明：这是技能点奖杯。



It was a very good year...



铜杯

取得条件：摧毁在Metropolis城市上空的飞艇

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Suck It Up



铜杯

取得条件：在Crash Site用Suck Cannon干掉40个敌人

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Go For Hang Time



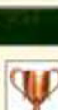
铜杯

取得条件：在Aridia开战车从一处斜坡飞跃到对岸

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Break the Dan



铜杯

取得条件：在Qwark's Hideout发现雪人并将其摧毁

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Penicillin Anyone?



铜杯

取得条件：在Mylon用Infec感染30个敌人

奖杯说明：这是技能点奖杯。



Zap Back At Ya'



铜杯

取得条件：在Aridia用Refractor干掉10个敌人

奖杯说明：这是技能点奖杯。



These things keep comin'!



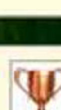
铜杯

取得条件：达到100万螺丝

奖杯说明：依旧是计算持有数，而不是累计数。请参考"They Never Stop Comin'!"



Keep the Temperature Low



铜杯

取得条件：取得雪人装

奖杯说明：在Specials菜单里用6颗钛螺丝换。





文 秋沙雨 美编 小瑟



本作是 2012 年于 PSV 平台发售的《静籁之空》的正统续作，不过和注重养成的前作不同，本作是一个实打实的角色扮演游戏，当中也融入了一些文字冒险游戏的要素以及 Gust 自家的“《工作室》系列”的要素在其中。本作无论是战斗的难度还是白金的难度都不高，一周目下来也能够白金，对于奖杯迷们来说是一个不错的选择。

静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗		Gust	角色扮演
PS3	アルノサージュ ~生まれいずる星へ祈る詩~		日版
	2014年1月30日	本地1人	17岁以上
	数字版售价为6480日元		

系统

键位说明

冒险部分

键位	用途
○	确定/对话
×	取消/跳跃
△	打开菜单/对话履历
L1	切换角色头像
R1	切换角色头像

键位	用途
方向键	选择
左摇杆	移动
右摇杆	拉进或拉远镜头
START	跳过动画
SELECT	用语词典

战斗部分

键位	用途
○	技能/防御
×	技能
□	技能
△	技能
方向键	选择目标
START	打开菜单
R1/L1	切换第二技能菜单



战斗

难度

在游戏期间可以自由切换难度，由于本作没有难度奖杯设定所以读者们可以根据自己的习惯来设定难度，以下为三个难度的数值（以Normal难度为基准）。

数值名称	Normal	Hard	Veteran
HP	100	250	500
攻击力	100	250	500
防御力	100	125	150
Break值	100	150	200
行动次数	100	150	150
经验值	100	150	200
金钱	100	150	200
DP	100	150	200
物品掉落率	100	200	300

遇敌

本作是暗雷式的遇敌方式（也就是俗称的踩地雷），在一个大区域里出现的敌人数是固定的，当玩家在规定回合内没有达到所有的敌人，剩下的敌人则将会成为下一次遇敌时的对手。如果能够在一轮以内将所有敌人都干掉的话战后的评价与奖励也将会更高。



技能的使用



○ × △□四个键位各自对应一个技能，□键类似于普通攻击，伤害输出比较大攻击次数也比较多，△键则是复数攻击，横向的三格便是攻击范围，平时用来对付杂兵比较有用，×键则是Break技，攻击输出不是很大不过能够让敌人的Break槽攒得更快，○键则是切换到强化状态，每个回合能够使用一次，效果与按住L1/R1键切换第二菜单时的技能差不多。

按住L1/R1键切换到第二个菜单时能够使用更加强有力的技能，不过这时候的技能是没有次数上限的，它们的使用需要消耗主角的ハ-モニクス槽（战斗画面右下的那排），ハ-モニクス槽的上限需要通过通关个别角色的内心深入才能够增加，最大可增长到Lv4。

Buster值

在战斗画面右上角的波纹为Buster值（バ-スト值），Buster值越高，调和槽的上升率就越高，当调和等级上升到最高时，女主角所咏唱的诗魔法就能发挥最高的威力，看准时机防御就是其中一种增加Buster值的方法。当调和等级上升到一定程度时，女主角会使用诗魔法来援助主角。



诗魔法的使用及其类型

在战斗前玩家需要给女主角装备指定的诗魔法，玩家在战斗时攻击对手积攒Buster值就能够提高女主角诗魔法的威力，同时也能够扩大诗魔法的使用范围，难度越低就越容易让诗魔法的范围锁定全场。

诗魔法的类型分为三种："敌数比例ダメ-ジ"是根据敌人的数量来对诗魔法的伤害进行补正，"WAVE数比例ダメ-ジ"是根据诗魔法锁定的敌人数量来对伤害输出进行补正，"贯通ダメ-ジ"则比较简单粗暴，它能够无视敌人的防御力来对敌人进行最大的伤害输出。

净化仪式

镶嵌结晶

在各地的"褉ぎ场"可以与女主角们进行"净化仪式"，将从内心深入里得到的结晶镶嵌在男主角与女主角的身体各个部位，每个结晶都有其专有的效果，能够为战斗提供各种各样的帮助。

日常对话

在净化仪式时可以选择日常对话来看主角们聊天，聊天的话题基本是通过调和物品或主线时获得，部分则是在场景里调查发

TIPS キャス的内心深入"始まりの国"里的"虚心兵"捏他的是"风之谷"的巨神兵，两者的读音都是一样的

光的小光圈可以拿到。日常对话对于镶嵌结晶是有影响的，对话等级越高可镶嵌的部位就越多。对话等级一共有7级，解封下一级的条件是进行上一级的4个话题对话。

对话等级	解封角色	解封部位
1	キャス/イオン/デルタ/アーシェス	手、脚
2	キャス/イオン	头
3	デルタ/アーシェス	头
4	キャス/イオン	腹部
5	デルタ/アーシェス	腹部
6	デルタ/アーシェス	胸口
7	キャス/イオン	胸口

流程

流程会到デルタ篇和アーシェス篇交叉进行，道具和金钱是通用的，DP和经验值是分开的。

Phase 1 セルフィーネ・ノイア～星を护る诗

デルタ篇



开场剧情之后往前走与粉毛的妹子对话，来到最左边的房间触发教学战斗。△、□、×三个键可以进行攻击，轮到敌人的回合时就按○键进行防御。最后按START键发动诗魔法即可。

剧情之后直接就从大地图前往“居住区フェリオニア三番通”触发战斗。从PLASMA本部出来之后前往“クック・ド・デルタ”触发剧情，拿到菜单“おネイの新メニュー”，开启调和系统制作出“？ネイの新メニュー？”。剧情后前往“バイオス屋”，这时候可以对女主角们进行“内心深入（ジェノメトリクス）”，进行内心深入需要消耗DP，最开始可以进行的就是キャス的“始まりの国”，出来之后前往“レーレの禊ぎ处”进行净化仪式，出去一次再进入之后就会开启净化仪式的“对话”系统。之后就可以进入大地图继续剧情了。



通过之前来到的“居住区フェリオニア三番通”，继续往下走进入“クオンターヴ”。

前往“ジェノミライ大圣堂”触发剧情，开通ジル的内心深入“全てを杀めた地”。进入圣堂来到左边的“生体研究室”可以找到サーリ。

和キャス对话继续剧情，前往“ディフェーザー通り”，一场强制杂兵战之后进入“动力区ウェーブハブ”，来到下一个区域还会有一场杂兵战，战后进入“废墟居住区”，四处逛逛收集一些素材之后和キャス对话继续剧情，进入梦境之中。一路上追着粉毛少女对话触发剧情，途中有采集点，采集的物品和“废墟居住区”的东西是一样的。



醒来后得到一个女儿（无误），往右上前进触发剧情可以拿到一张福利CG，来到居住区，原路返回到“フェリオン”的入口触发强制战斗。

来到PLASMA本部触发找サーリ，开通サーリ的内心深入“恶の爱が住む街”，サーリ成为同行者，使用内心深入进入ジル的“全てを杀めた地”触发剧情无法进入。前往ビストロ“ネイアフランセ”，然后从大地图出去之后触发剧情，追加新地区“クオンターヴ”，进入后可以使用调和店“ノエリア・ラボラトリーズ”，和サーリ对话一次就能够开启调和功能。前往“ジェノミライ大圣堂”触发剧情之后大地图会追加“废墟居住区”，进入会开启“友情支援技（フレンド技）”机能，从废墟居住区进入到“教团奥の院 本堂”，往存档点左边沿路前进至“ETX室”触发剧情进入杂兵战，キャス会暂时离队，这时候从“烦恼回廊”来到左边的“泛用研究室”，英雄救美之后キャス归队。来到“本堂”之后就会触发BOSS战。



ジル的攻击每轮是两次，三个机器比较皮糙肉厚，如果有三个敌人要进入下轮攻击的话至少要保证将其中一个打入BREAK状态，否则会挡不住ジル的攻击。

剧情之后サーリ离队，大地图追加目的地“フラスコの海”，经过存档点来到最深处，进入剧情杂兵战，战斗后切换到アーシェス篇。

アーシェス篇

三次选项之后会出现“よくわからないけど协力する”和“良くわからないから协力しない”，连续选择几次“良くわからないから协力しない”可以解锁奖杯“お断りします”，由于选这个不会继续剧情所以等奖杯弹出来之后选上面的选项即可。前往“ねりこ杂货屋”触发剧情，然后往“けもけも”右下的方向走选择第一个选项就可以拿到“传说の黑电话”，回到杂货屋再出来之后就会开始遇敌，往前走来到世界之壁，这时候需要收集TC21五十八极管、フォルミウム材和ラグジュアリーバーム，在地图上的采集点都可以找到，回到“イオンの家”等イオン制作出炸弹之后再前往世界之壁，剧情之后来到“世界の果て”最深处触发BOSS战，如果选择的是NORMAL以上的难度那么建议先在“けもけも”练一下级再过来。BOSS的攻击不算难，但是杂兵一轮会使用2～3次攻击所以防御起来比较棘手。



剧情之后アーシェス独身一人，タットリア成为同行者，往前走一段路触发剧情战，イオン归队，大地图追加目的地“ほのかの”。来到“ほのかの”之后タットリア离队。去药师庵“くるりんてん”触发剧情之后地图追加目的地“ほのかの驿”，和タットリア对话两次之后就可以开启药师庵“くるりんてん”的调和机能，去“やっさば”的杂货屋和NPC对话之后地图追加净化场“ほのかの温泉乡”。前往バイオス屋可以进行イオン的内心深入“品质管理栋”，通关之后就可以去“ほのかの温泉乡”进行净化仪式了。

这时候先不急着去“ほのかの驿”，来到大地图前往“苍い海の丘 鬼界へ通じる崖”可以触发一段限时剧情，有剧情强制战。前往“ほのかの驿”，然后去“やっさば”和门口的NPC对话，前往“苍い海の丘”，选择“届けなくちゃ”，之后回到“やっさば”和NPC对话可以拿到5个“ほのかの泉源の粉”。前往“ほのかの驿”触发剧情来到“天领沙罗”。



和杂货屋的NPC对话之后地图追加新的目的地，和右上角的NPC对话追加新的净身场“ピタゴラリア”。回到大地图前往“行幸通”，来到最上方进入“シャールロード”的最深处触发剧情，之后是强制杂兵战，出到大门前还有一次杂兵战，战后タットリア同行。这时候カノン的内心深入“顽ななたまご”可以进入，通关后就可以去净化场进行净化仪式

TIPS カノン的内心深入“顽ななたまご”里章节“鬼の居る场所”剧情路线②的选项“だが断る！”是捏他自《JOJO的奇妙冒险》第四部露伴老师的名台词。

和对谈，同时也可以进行イオン的内心深入“品质管理栋”的通关。这时候可以使用存档点的“ザッピング”机能在デルタ与アーシェス两条路线里自由进行切换。



进入“ほのかの”之后来到药师庵“くるりんてん”，剧情后前往“苍い海の丘 鬼界へ通じる崖”左下角的大门进入到“タルトヒンメル”触发剧情之后回到大地图，这时候前往药师庵“くるりんてん”可以获得タットリア的友情支援技。前往“行幸通”见到ジル，往下走可以看到存档点，从存档点右边走会触发剧情杂兵战，进入到“ベセリエルパージヤ”最深处的“制御室”触发ネロ和ジル BOSS 战。ジル使用技能时无法打断，所以轮到她的回合时要注意防御。战后タットリア离队，回到行幸通之后往上走来到“シャールロード”，系统提示剧本上锁，这时候要到存档点切换到デルタ篇才能继续剧情

デルタ篇

往外走来到大地图进入“フェリオン”，来到“PLASMA 本部”触发剧情之后可以进行ネイ的内心深入“杀人游园地”。前往“废墟居住区”，从右上穿过“クルトヒンメル”进入“鬼界へ通じる崖”，サーリ离队。进入大地图来到“ほのかの”，之后前往“ほのかの驿”，上车后来到第二节车厢与尽头的 NPC 对话触发剧情，离开“天领沙罗”前往“行幸通”。进入“シャールロード”的最深处触发战斗，战后往外走再次触发战斗，因为イオン也能够使用诗魔法所以要注意防御，打倒アーシェス之后就会强制结束战斗。战后前往“天领伽蓝”，进入最深处的“ノイアの祭坛”立刻触发 BOSS 战，解决掉前面的杂兵之后后面的カノン就不足以为惧了。剧情之后第一大章结束，切换到アーシェス篇。

アーシェス篇

如果最开始是使用デルタ进入“シャールロード”的话那么在アーシェス篇这里就会触发对デルタ和キャス的 BOSS 战。醒来之后离开“フラスコの海”来到“クオンターヴ”的大圣堂触发剧情，之后前往居住区触发杂兵战，战后自动进入フェリオン，来到セレスガーデン触发对ネイ的 BOSS 战，杂兵比较皮糙肉厚。

Phase 2 エクスフィア・ノサージュ~望まれぬ融合

デルタ篇

剧情后可以进行カノン的内心深入“束缚绘卷”，到“ノエリア・ラボラトリーズ”和サーリ对话之后直接从大地图前往“フェリオン”触发 BOSS 战，BOSS 发动技能前的蓄力时间较长，等它挥手时再进行防御。战后剧情，大地图追加目的地“隔离区”，走过存档点之后触发 BOSS 战，攻略方法和之前一样。



从大地图返回“フェリオン”前往ビストロ“ネイアフランセ”，然后去“PLASMA 本部”，再次前往ビストロ“ネイアフランセ”之后就出发去“フラスコの海”最深处，切换到アーシェス篇。

アーシェス篇



剧情后可以进行ネイ的内心深入“伪りの砂漠”，同时也能够通关イオン的“品质管理栋”和カノン的“神と妖怪の浜”，ネイ成为同行者，前往ビストロ“ネイアフランセ”之后ネイ离队，可以在这里进行调和了。从大地图前往“ほのかの”，返回大地图前往“天领沙罗”，大地图追加目的地之后前往“天领伽蓝”的“谒见の间”触发 BOSS 战。剧情后“天领沙罗”追加“カノンの家”，进去触发剧情可以进行调和。

前往“フェリオン”的ビストロ“ネイアフランセ”，然后去“セレスガーデン”触发剧情，前往“フラスコの海 ”的最深处进入 BOSS 战。BOSS 比较皮糙肉厚，建议使用诗魔法“结城の证”加大攻击输出。

战后和所有人对话一次之后进入教堂的“泛用研究室”，然后前往本堂触发剧情获得密码【69E83B】之后回到本堂切换到デルタ篇。

デルタ篇

和所有人对话一次之后前往“ノエリア・ラボトリーズ”，回到大圣堂,进入大圣堂来到“ETX 室”输入上文的密码，剧情后能够对ネロ进行内心深入了，利用存档点切换到アーシェス篇。

アーシェス篇



前往“タービン制御室”触发剧情之后前往“タービン制御室”，这时能够使用“ノエリア・ラボラトリーズ”来进行调和了，サーリ成为同行者之后返回大圣堂。

前往“ほのかの”，与所有 NPC 对话过一次之后前往药师庵“くるりんてん”触发剧情之后直接从大地图来到“エアポート”，调查存档点旁边的宇宙船，回到“クオンターヴ”的“ノエリア・ラボトリーズ”找サーリ，然后再返回“エアポート”调查宇宙船，继续往前走来到尽头调查装置（需要跳上去），剧情结束后再返回来调查宇宙船。

从大地图直接来到“ソラ”，左边的“空中庭院”可以用来当做净化场，往深处走可以看到存档点，继续前进就需要切换到デルタ篇才能继续剧情。

デルタ篇

前往“フラスコの海 ”的最深处触发剧情，大地图追加目的地“ほのかの”、“天领沙罗”、“行幸通”和“天领伽蓝”。前往“天领伽蓝”然后去“天领沙罗”的天领みやげ“ちゅちゅ屋”，剧情后自动出去，再进去一次就能够拿到カノン的友情支援技。前往“ほのかの”触发剧情，和タットリア对话打听情报，再次和他对话选择“エレファントなモアイを赖む”，身上必须携带着“フラントリム蜜液”，在“行幸通”的“制御室”可以采集到。前往“天领伽蓝”开始三连战。

TIPS カノン的内心深入“束缚绘卷”章节“命王からの旅立ち”里出现“サ-リのアトリエ”这一台词，捏他自Gust自己的“《工作室》系列”。



前往“苍い海の丘”触发剧情之后返回大地图直接来到フェリオン的ビストロ“ネイアフランセ”把ネイ拉入队伍之后再返回“苍い海の丘”。去“クオンターヴ”的“ノエリア·ラボラトリーズ”触发剧情，大地图追加“エアポート”，经由宇宙船来到“ノイアの祭坛”，走过存档点之后一路往上来到“星咏台”的顶端进入“アルノサージュ管”，剧情之后从存档点切换回アーシェス篇。アーシェス篇剧情结束后自动切换回来，触发BOSS战，对象依然是“母胎想观”，在它使用技能时尽量把它打至Break状态就行了。剧情之后爬到最高处调查“アルノサージュ管”。

Phase 3 リインカーネーション~再生の刻

アーシェス篇

离开杂货屋前往“イオンの家”触发剧情，イオン归队，再次前往杂货屋，ねりこ成为同行者，来到“世界の果て”触发剧情回到现实世界，机体升级了……来到“天领伽蓝”触发剧情，前往“フェリオン”的ビストロ“ネイアフランセ”，剧情后前往“セレスガーデン”。

离开“フェリオン”通过大地图来到“クオンターヴ”的“ノエリア·ラボラトリーズ”找サーリ，通过存档点切换到デルダ那边时出现影像，返回去找サーリ，从サーリ那里出来后去“フェリオン”找ネイ，同时获得ネイ的友情支援技。

来到“居住区”的“ターミナル广场”调查中间的大球体，然后直接从大地图前往“エアポート”调查宇宙船来到“ヒュムネスフィア”触发BOSS战，难度不大，不过杂兵会一直涌出来这点比较头疼，等Buster槽攒够之后立即使用诗魔法。战后绕到后面无法前进的通道前触发剧情，剧情后从房间里出去，强制返回房间后再次出去，到存档点前切换到デルタ篇。当屏幕的数值跳到100%时同时按下方向键的↑和△键，否则会GAME OVER。走出房间来调查门前的装置。

出门一直往右走离开来到大地图，到“フェリオン”的ビストロ“ネイアフランセ”触发剧情，前往PLASMA本部找到ネイ触发剧情，之后前往“フラスコの海”调查最深处的装置然后调查水面。返回大地图前往“行幸通”进入“シャールロード”的最深处调查地面之后自动回到“フェリオン”。

来到“セレスガーデン”找到デルタ，前往“クオンターヴ”的“ノエリア·ラボラトリーズ”触发剧情之后就能够对レナルル进行内心深入了，不过要通关レナルル的内心深入需要デルタ篇进展到P3-12的部分才能够进行，所以这里建议切换到デルタ篇。



デルタ篇

前往“行幸通”的“シャールロード”最深处调查地面触发剧情之后回到“フェリオン”，切换回アーシェス篇。

アーシェス篇



通关レナルル的内心深入，攻略见下文的内心深入攻略部分，通关至章节“修复本番！”之后进度暂时告一段落。前往“ヒュムネスフィア”的找白鹰，然后回到“フェリオン”触发剧情，追加新的目的地“センターオブザラシェーラ”，来到最底层切换到デルタ篇。

デルタ篇

到“ヒュムネスフィア”去找白鹰，得到白银的友情支援技和新服装。前往“センターオブザラシェーラ”触发剧情来到“第一增幅塔”，在“アプラサニカ”的杂货屋可以买到“フェーナにゅろきー”，如果此前有拿到其他4种“にゅろきー”的话购买之后会触发剧情并拿到奖杯。移动至“シェスティネ”，走过存档点进入“ダイアンサスの木”靠近小屋触发剧情，结束后切换到アーシェス篇。

アーシェス篇

前往“PLASMA本部”，剧情后习得レナルル的友情支援技。前往ビストロ“ネイアフランセ”，ネイ入队，然后去“天领沙罗”找カノン，カノン入队，最后到“天领伽蓝”的“谒见の间”，地图追加新的目的地“唯我の森”。

进入“唯我の森”深处见到コーザル触发剧情之后回到“PLASMA本部”，剧情后去和レナルル对话，这时候能够打开以前那些没法打开的区域了。前往“唯我の森”触发剧情，切换到デルタ篇。

デルタ篇

来到“シエスティネ”最深处触发剧情，回到城里进入“ホルスの泉”后前往“第一增幅塔”，进入区域后不往里面走，而是从右边一路跳过去触发剧情之后往右边在树下看到シュレリア，和她对话之后シュレリア重新入队，沿着路一直走来到房子前触发剧情。从附近的采集点或者刷杂兵掉落物品中收集5个“呗石结晶”再和NPC对话，进入“增幅塔隅B壁内”的最深处触发剧情，切换到アーシェス篇。

アーシェス篇

前往“センターオブザラシェーラ”的最底层触发剧情，然后去“唯我の森”和コーザル对话。通过大地图前往“シエスティネ”，来到最深处在树下和ソンウエ对话。前往“天领沙罗”见到カノン，再次返回“シエスティネ”最深处触发BOSS战。战斗的行动顺序是カノン和コーザル轮流制，如果担心Buster值攒不够的话可以考虑使用レナルル的支援技。

战后需要去找白鹰、サーリ、ネイ、レナルル，白鹰在“ヒュ

ムネスフィ”，サーリ在“クオンターヴ”，ネイ和レナルル在“フェリオン”，和全员搭话之后切换到デルタ篇。

デルタ篇

前往“星咏台”。切换到アーシエス篇。

アーシエス篇

前往“星咏台”，和アヤタネ对话。切换到デルタ篇。

デルタ篇

建议存个档，待会有个结局奖杯要拿。和シュレリア对话，如果之前有存档的话这里可以考虑拿下结局奖杯“全てを舍てて…”，选项出来时选择“残って欲しい”，在之后的选项里选择“修罗场の用意はできてる”即可达成结局。

选择“元の世界に戻す”继续剧情，获得各调和店的调和菜单“リインカーネーション”，这个的达成条件是和结局奖杯有关的。之后去クルトフェーナ的“クルトフェーナ寺院”和アヤタネ对话可以拿到最后一个友情支援技。

最终战

最终战选择主角不同，战后的剧情也会有些不一样，如果是为了打奖杯的话建议先去调和“リインカーネーション”然后操作アーシエス来打最终战，因为有一个结局奖杯是需要アーシエス篇才能解锁。

前往“ヒュムネスフィア”，走到尽头时往右手边的楼梯上去即可进入“诋う丘”，这里的杂兵战一轮下来有50场，想要刷Buster值和连击数奖杯的可以考虑在这里进行。触发剧情后会选择是用デルタ还是用アーシエス来进行战斗，如果想要奖杯的话建议用アーシエス。

首先是对プリム的战斗，难度不大，也很容易打出Break。第二轮BOSS则是需要操作另一方的角色来进行三连战，第三轮继续切换回原本玩家选择的一方，这次也是三连战，需要注意BOSS的蓄力炮比较难抓准防御的时机。如果是打Normal难度的话，把队伍练到60级以上，再多调和些装备武装到牙齿的程度也没太大的问题。

战后就迎来结局，如果战前制作出了“リインカーネーション”那么就会有プリム生还事件。



如果战前通关了ねりこ的内心深入“けもけもの原”并制作出了“リインカーネーション”的话会出现结局事件选项，选择“イオン、アースへ归ってきて!”就能够解锁奖杯“ありがとう、またね!”

内心深入(ジェノメトリクス)

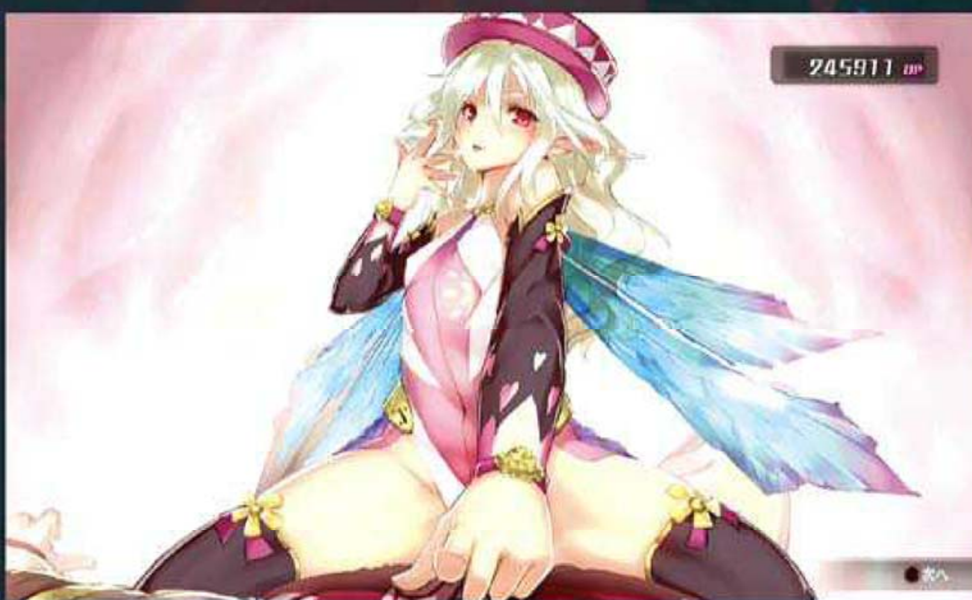
在各城市的バイオス屋可以对各女性角色进行“内心深入”，通关“内心深入”可以让女主角イオン或キャス习得新的诗魔法。内心深入需要消耗DP值，DP值通过战斗获得，Phase1时DP比较紧缺，不过到了Phase2就不用担心DP的消耗了，把等级刷上去之后将难度调整到“Veteran”，每场杂兵战都可以拿到3000～4000的DP，到Phase3时更多。

表格里“I·O”列的正数为I值增加，负数为O值增加，“S·M”列的负数为S值增加，正数为M值增加。

I值为增加的话バリア的回复量就会上升，O值增加的话攻击时的伤害输出就会提高，S值增加能提升Buster值的积攒速度，M值增加能够提升防御力。

デルタ篇

キャス“始まりの国”



所需Dlv：1
可进入时间：P1–04
全通关所需要DP：18235，进入时获得内心结晶“真剑な决意”。

绝对绝望都市·战争中?!（DP：50）

选项	DP	I·O	S·M	效果
俺がやっつけてやる!	0	–30	–10	强制退出
ひとまず退却だ!	100	15	–10	章节结束
キャスを抱いてかばう	3000	0	0	有CG，章节结束

秘密基地·キャスティ司令官（DP：50）

选项	DP	I·O	S·M	效果
素直に立ち去る	0	0	–40	强制退出
立ち去らない	0	0	–20	内心结晶“ツン王国デレ帝国”，章节结束
キャスを抱いてかばう	3000	0	0	有CG，章节结束

シャール城·传说の翻译机（DP：60）

选项	DP	I·O	S·M	效果
今しちゃう!	7000	–10	–40	有CG，强制退出
そんなバカな…	0	5	–20	内心结晶“ドキドキのお诱い”，章节结束
キャスを抱いてかばう	3000	0	0	有CG，章节结束

秘密基地·さっそく翻译开始!（DP：70）

选项	DP	I·O	S·M	效果
优しく安心させる	0	0	–30	章节结束
きつく叱って言て闻かせる	0	0	30	内心结晶“征服欲”，章节结束

遗迹のある丘·对决!?虚心兵!（DP：75）

–

だいじなもの金库·キャスの本音（DP：80）

选项	DP	I·O	S·M	效果
キャスともっとわかり合いたいから	0	10	–20	章节结束
俺にはキャスしかないから	0	–10	20	章节结束
キャスを爱してるから	10000	–10	0	内心结晶“正直な思い”，章节结束

遗迹のある丘·キャットファイト（DP：90）

选项	DP	I·O	S·M	效果
そんな事ない、顽张って倒せ!	0	20	0	强制退出
今の想いを正直に叫べ!	300	–20	0	章节结束

ヒュムノフォート·承认の仪（DP：100）

通关，获得诗魔法“ツンデレイン”。

遗迹のある丘・对决！？虚心兵！（DP：75）
–

だいじなもの金库・谜の侵入者（DP：300）				
将イオン的内心深入"品质管理栋"章节"第四检查【休止中】"通关后解锁				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ゲロッゴ	500	0	0	回答错误
にゅろきー	500	0	0	回答错误
くまサン	500	0	0	回答正确，返回イオン的内心深入"品质管理栋"可继续剧情
わからない	0	0	0	回答错误

サーリ"恶の爱が住む街"



所需 Dlv：2　可进入时间：P1–12　全通关所需要 DP：3350

ニュロックシティ・ニュロキラー（DP：120）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
トップ取りたい	0	–30	–30	强制退出
远虑しておく	0	20	20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
その必要はない	100	–20	–20	内心结晶"やっぱり爱は大切"，章节结束
下がる	0	20	20	章节结束

ヒュムノフォート・にゅろきーって？（DP：140）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
カッコイイ！	100	0	0	内心结晶"にゅろきーは世に1体"，章节结束
よく分からない	0	0	0	章节结束

MFO本部・单身敌地へ！（DP：160）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
俺が战う！	0	0	0	内心结晶"どうならいいんだよ！"，章节结束
一绪に逃げるぞ！	0	0	0	章节结束

ブランク研究所・ブランク研究所（DP：170）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
追いかける	200	–20	–10	内心结晶"度が过ぎるサーリ"，章节结束
放っておく	0	20	10	章节结束

リアノイトの家・キャスの不满（DP：180）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
にゅろきーが良かったか？	0	0	0	章节结束
うりじょーはダメなのか？	0	0	0	章节结束
げんのりが良かったのか？	0	0	0	章节结束

ニュロックシティ・白鹰登场（DP：200）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
感动した！	500	0	20	内心结晶"激しい爱"，章节结束
どういうことだ！？	0	0	–20	章节结束

崩れた均衡（DP：220）
–

ヒュムノフォート・げんのりさん（DP：240）
–

MFO本部・密かな想い（DP：250）
–

社会データベースセンター・社会データベース（DP：270）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
白鹰に加势する	0	0	20	内心结晶"とどめを刺せない心"，章节结束
サーリとキャスに加势する	0	0	–20	内心结晶"とどめを刺せない心"，章节结束

ヒュムノフォート・サーリの气持ち（DP：290）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
见舍てるのか	0	0	0	章节结束
确かに、放っておけばいい	0	0	0	章节结束

ニュロックシティ・友情の战い（DP：300）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
キャスを护る	0	–10	–20	章节结束
放っておく	500	10	20	内心结晶"女同士の战い"，章节结束

ヒュムノフォート・承认の仪（DP：310）
通关，获得诗魔法"ニュロキラーZ"。

ネイ"杀人游园地"



所需 Dlv：3　可进入时间：P1–21　全通关所需要 DP：9050

コイン式电气椅子・安月给（DP：400）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
キャスが心配だったから	0	0	–10	章节结束
面白そうだったから	300	0	10	内心结晶"不幸はデルタのせい"，章节结束

爱の巢・爱の巢（DP：420）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ご饭	0	0	0	章节结束
お风吕	0	0	0	章节结束
たわし	300	0	0	内心结晶"たわし！"，章节结束

コイン式电气椅子・来てないわよ（DP：440）
–

フラクテル图书馆・リヴの契约（DP：460）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
借金10万カラット返济したい	0	0	0	内心结晶"私の魂の价值、低すぎ"，章节结束
电气椅子日参10万人达成したい	0	0	0	内心结晶"私の魂の价值、低すぎ"，章节结束

コイン式电气椅子・满员御礼（DP：490）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
5リヴ	1000	0	0	内心结晶"ネイのマッサージ"，章节结束
3リヴ	0	0	0	章节结束

フラクテル图书馆・3度目のお愿い（DP：540）
–

コイン式电气椅子・人生赌けた战い？（DP：580）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
キャスを叱る	500	0	–10	继续剧情
キャスを叩く	300	0	20	内心结晶"叩くのはやりすぎ！"，强制退出
何もしない	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイをなぐさめる	500	–20	–	内心结晶"ネイの友达"，章节结束
何もしない	0	20	0	章节结束

爱の巣・キャス万事休す！？（DP：620）

选项	DP	I·O	S·M	效果
俺が代わりに脏器を提供する	600	-10	-5	内心结晶"自坏する世界"，章节结束
キャスを连れて逃げる	0	20	10	强制退出

ロケット・世界をぶっ坏せ！！（DP：660）

选项	DP	I·O	S·M	效果
ネイに止めるよう说得する	500	20	0	内心结晶"自己牺牲のキャス"，强制退出
自分でロケットを动かす	500	-10	0	章节结束
何もしない	0	0	0	强制退出

ヒュムノフォート（DP：700）

通关，获得诗魔法"スパルタン・リヴ"，ハーモニクス最大值提升至Lv3

カノン"束缚绘卷"



所需Dlv：3　可进入时间：P2-01　全通关所需要DP：17440

妙或村・村人の难仪（DP：750）

内心结晶"年贡はドリル"

妙或城・菩提命王への谒见（DP：800）

选项	DP	I·O	S·M	效果
キャスを贱しいとか言うな！	600	10	10	内心结晶"リサイクルの龙"，章节结束
お望みの通りに	0	-10	-10	内心结晶"リサイクルの龙"，章节结束

おたまご神社・命王に付き添い（DP：850）

选项	DP	I·O	S·M	效果
いやだね	600	0	10	章节结束
わかった	0	0	-10	章节结束

妙或村・命王吼える（DP：900）

选项	DP	I·O	S·M	效果
俺がパパになってやるよ	2500	-20	0	继续剧情
それは困ったな	0	20	0	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
自分が游ぶために没收してる？	0	0	0	内心结晶"不都合の正当化"，章节结束
自分が游びに一番おびえている？	0	0	0	内心结晶"不都合の正当化"，章节结束

妙或城・キャスの勉强を见る（DP：850）

选项	DP	I·O	S·M	效果
强引に引っ张り出す	600	-10	20	章节结束
一绪に勉强する	0	20	-20	章节结束

结我浜・キャスとビーチへ（DP：900）

选项	DP	I·O	S·M	效果
いいから水着に着替えて泳ぐぞ	0	-10	10	章节结束
これは泳ぎの勉强だ	400	10	-10	章节结束

结我入濑・追いかけっこの行方（DP：450）

选项	DP	I·O	S·M	效果
せっかくだから泳ごうぜ	600	-10	0	内心结晶"二人だけの秘密基地"，章节结束
そろそろ归るか？	0	10	0	内心结晶"二人だけの秘密基地"，强制退出

妙或城・敕令（DP：1000）

选项	DP	I·O	S·M	效果
いい加减キレることにする	600	-10	20	章节结束，如果从"命王に付き添い"～"追いかけっこの行方"全都选择需要消耗DP的选项的话就不会出现选择而是直接章节结束
……	0	20	-20	强制退出

おたまご神社・王の召还（DP：1020）

选项	DP	I·O	S·M	效果
责任をとる	0	10	-20	强制退出
逃げる	1500	-10	10	章节结束

结我入濑・秘密基地の思い出（DP：1050）

选项	DP	I·O	S·M	效果
正直に言う	0	0	-20	内心结晶"あきらめた人生"，强制退出
土下座して谢る	2500	0	10	内心结晶"あきらめた人生"，章节结束

结我浜・命王からの旅立ち（DP：1070）

选项	DP	I·O	S·M	效果
逃げるぞ！	0	20	0	强制退出
トインストーラーで游ぶぞ！	1100	-10	0	内心结晶"かわいい本音"，章节结束

ヒュムノフォート・承认の仪（DP：1100）

通关，获得诗魔法"トインストーラー"

ネロ"天国への阶段"



所需Dlv：5　可进入时间：P2-08　全通关所需要DP：12990

退废の街・靴磨きの少女（DP：1140）

选项	DP	I·O	S·M	效果
はい	0	0	0	内心结晶"ドブのような心"，章节结束
いいえ	0	0	0	内心结晶"ドブのような心"，章节结束

オーティスマンション・キャスの事情（DP：1200）

选项	DP	I·O	S·M	效果
はい	0	0	0	继续剧情
いいえ	0	0	0	内心结晶"光の力は必要无い"，继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
いいよ	0	0	-20	章节结束
だめ	0	0	20	章节结束
死亡フラグ立てるなよ	0	0	0	章节结束

机能不全病院・光の力（DP：1300）

选项	DP	I·O	S·M	效果
无理矢理やめさせる	0	-15	30	章节结束
キャスの好きにさせる	0	15	-30	内心结晶"罠にはまったキャス"，章节结束

オーティスマンション・マンションへ（DP：400）

－

ぱれすにゅろきーる・にゅろきーるへ（DP：1340）

选项	DP	I·O	S·M	效果
俺の力不足だった	2000	-10	0	内心结晶"自己成长の瞬间"，继续剧情
キャスがどうしてもやると	0	10	0	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
手伝う	0	0	-30	章节结束
お前も信用ならない	0	0	30	章节结束

にゅろきーる门・怪物（DP：1400）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
本当に光の力の产物なのか?	0	0	0	继续剧情
もしかしてキャスじゃないか?	2400	0	0	内心结晶"爱があればわかる"，继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
キャスを止める	0	-30	-30	章节结束
ネロを止める	0	15	15	强制退出

にゅろきーる门・信じる心（DP：1450）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
おちついてゆっくり通る	1500	15	0	章节结束
全力で走って通る	0	-30	0	强制退出

ぱれすにゅろきーる・ふたりの思い出（DP：1500）
内心结晶"ネロの本心"

オーティスマンション・大人の气持ち（DP：1600）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
わからない	0	10	30	继续剧情
わかるけど…	0	-10	-30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
ぎゅってする	0	-30	-20	内心结晶"信じて る"，章节结束
ぎゅってしない	0	30	30	内心结晶"信じて る"，章节结束

ヒュムノフォート・その先の世界（DP：1660）
通关，获得诗魔法"シゾイドロフィア"，ハーモニクス最大值提升至Lv4

ジル"全てを殺めた地"



所需Dlv：6　　可进入时间：P3-11　　全通关所需要DP：23350

爆心地・この世界の主（DP：1700）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
楽しそうだ	0	20	-10	内心结晶"パンデ美おねえさん"，章节结束
ふざけんな	0	-40	20	强制退出

西側瓦礫・偽りという罪（DP：1750）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
行かせる	0	10	-20	继续剧情
一绪についていく	1000	-10	20	内心结晶"艳やかなキャス"，继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
よく眠れそうだ	0	30	0	强制退出
何の　いだろう	1200	-15	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
寝ないように叩く	0	-30	20	强制退出
抱きしめて呼吸を护る	1400	15	-10	章节结束

南側瓦礫・敌か味方か（DP：1800）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイと一绪に逃げる	1000	5	0	继续剧情
ネイと离れて逃げる	0	-10	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイを助ける	0	0	0	强制退出
キャスを助ける	0	0	0	章节结束

东側瓦礫・前线基地（DP：1900）
-

爆心地・里切りという罪（DP：2000）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
プライムを信じる	1500	0	0	内心结晶"爆发したネイ入手"，章节结束
プライムを信じない	0	0	0	强制退出

东側瓦礫・ハッキングという罪（DP：2100）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
キャスが志愿する	0	-20	0	继续剧情
サーリが使うのを见守る	0	40	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
サーリを許さない	1500	-15	30	章节结束
サーリを許す	0	30	-60	强制退出

爆心地・爱という罪（DP：2200）
内心结晶"永远に私のデルタ"

たからばこ・たからばこの真实（DP：2300）
通关，获得诗魔法"リボ・パンデミックス"

サーリ"真实が住む街"



所需Dlv：6　　可进入时间：P3-11　　全通关所需要DP：25200

进入时・新たな战い				
选项	DP	I・O	S・M	效果
何を胜手に!	0	20	0	章节结束
俺も变身できるのか?	0	-20	0	内心结晶"中二赤っ耻"，章节结束

ニュロックシティ・うりじょーZ（DP：1800）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
キャスを怒る	1700	0	20	章节结束
キャスを慰める	0	0	-40	强制退出

ブランク研究所・爱の告白（DP：1850）
内心结晶"结婚希望！"

约束の丘教会・结婚式の邪魔者（DP：1900）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
攻击する	0	-20	30	内心结晶"サーリネイト"，章节结束
话で间を持たせる	0	20	-30	内心结晶"サーリネイト"，章节结束

社会データベースセンター・すべてを真っ新に（DP：1950）
内心结晶"サーリ消失"

MFO本部・苏れサーリ！（DP：2000）
-

ヒュムノフォート・驱け落ちの不思议（DP：1500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
サーリを支援する	0	-20	30	章节结束
默って见守る	0	20	-30	强制退出

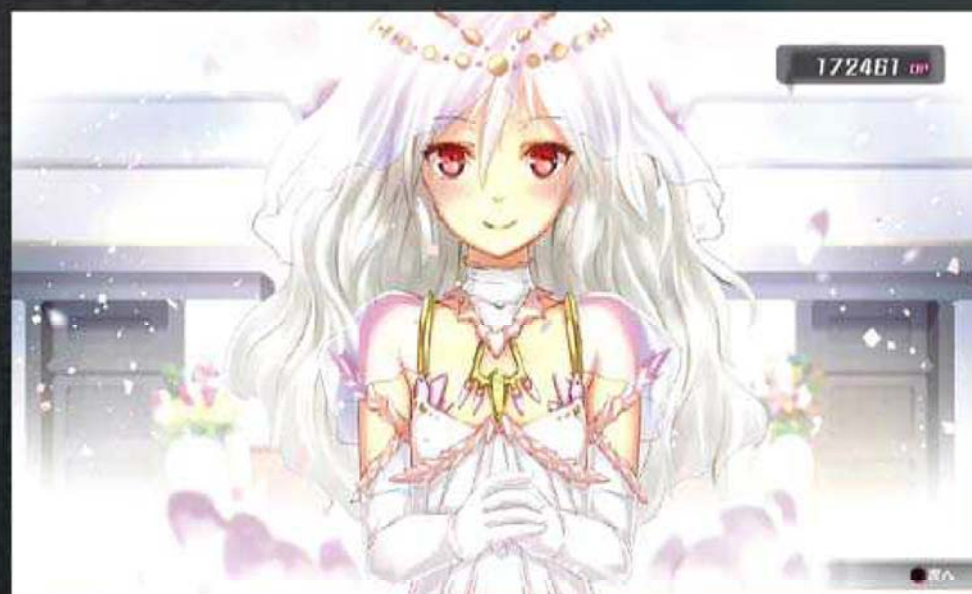
ニュロックシティ・ともだちの不思议（DP：1500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
友达になりたい	2000	-10	0	章节结束
そうじゃない	0	30	0	强制退出

约束の丘教会・再临（DP：2100）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
本物のサーリと结婚する	1000	10	-30	内心结晶"道理どおりの选择"，强制退出
クローンのサーリと结婚する	1000	10	-30	内心结晶"道理どおりの选择"，强制退出

选项	DP	I·O	S·M	效果
二人とも结婚する	3000	–20	30	章节结束
二人とも结婚しない	0	0	0	强制退出

ヒュムノフォート・承认の仪（DP：2200）
通关，获得诗魔法“ブライダルランチ”

キャス“契りの宝箱”



所需Dlv：7　可进入时间：P3　全通关所需要DP：22600

进入时・何も无い世界
内心结晶“抜け殻のキャス”

しぇるのとろん・キャスの资源（DP：2500）
–

たからばこ・纯粋の种まき（DP：1000）
内心结晶“纯粋さという资源”

にゅろきー・思いやり（DP：2600）
–

たからばこ・思いやりの种まき（DP：1000）
内心结晶“思いやりという资源”

ひとりぼっちの丘・强さ（DP：2700）
–

たからばこ・强さの种まき（DP：1000）
内心结晶“强さという资源”

思い出の平原・优しさ（DP：2800）
–

にゅろきー・思いやり（DP：2600）
–

たからばこ・优しさの种まき（DP：1000）
内心结晶“优しさという资源”，上面的章节全达成可以拿到内心结晶“爱の奇迹”

しぇるのとろん・幼い日の记忆（DP：1600）
–

若叶萌える森教会・爱の奇迹（DP：2900）
内心结晶“永远の绊”，合体技“あいゆい”

ヒュムノフォート・何かを感じる（DP：500）
–

ヒュムノフォート・最后の承认の仪（DP：3000）
通关，获得诗魔法“アルシエールスフィア”



アーシェス篇

カノン“顽ななたまご”



所需Dlv：7　可进入时间：P1–20　全通关所需要DP：2430

进入时

选项	DP	I·O	S·M	效果
そうです	0	0	–30	章节结束
单なる气分转换	0	0	30	章节结束

おたまご神社・变な声（DP：50）

选项	DP	I·O	S·M	效果
呼んでみたら？	0	0	0	章节结束
扉を开けてみたら？	0	0	0	章节结束

纱或村・纱或の国（DP：60）

选项	DP	I·O	S·M	效果
通りすがりの人间とロボットです	0	20	–30	继续剧情
君达の始祖たるとうだいもり样なるぞ	100	–20	30	内心结晶“ほらうき”，继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
殴って逃げようぜ	10	–30	–30	章节结束
仕方ない、ついていこう	0	30	30	章节结束

结我滨・鬼の居る场所（DP：70）

选项	DP	I·O	S·M	效果
砂から岩を作ろう	0	0	0	继续剧情①
黄鬼から话を闻こう	200	0	0	继续剧情②

①

选项	DP	I·O	S·M	效果
イオンに手を出すな	0	0	–20	继续剧情
イオンを踏んでいいのは俺だけ	1000	0	50	内心结晶“优しく踏んでね”，继续剧情

②

选项	DP	I·O	S·M	效果
だが断る！	0	0	–30	继续剧情
许可する！！	100	0	30	内心结晶“桃鬼ふいぎゅあ”，继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
乐しい	0	–30	0	章节结束
意味が分からない	0	30	0	章节结束

おたまご神社・上纳（DP：80）

选项	DP	I·O	S·M	效果
随分辛い世界だな	0	20	0	内心结晶“カヌイ鬼神传！”，章节结束
カノンは大丈夫なのか？	0	–20	0	内心结晶“カヌイ鬼神传！”，章节结束

おたまご神社・カノンと话そう（DP：50）

选项	DP	I·O	S·M	效果
仕方ない、立ち去ろ	0	20	0	强制退出
やってみてもいい？	0	–20	0	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
お茶は好き？	0	10	0	继续剧情
一绪に纱或国を作ろう	0	–20	–	强制退出
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
お茶入れるの手伝います	0	–10	–30	强制退出

选项	DP	I·O	S·M	效果
やった！思わぬ所からナンパに进展！	0	5	15	继续剧情
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
それは大御神と交信するみたいな?	0	10	0	继续剧情
それじゃ一绪に声听きをしましょう！	0	-20	0	强制退出
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
解放ってどうやるの?	0	-20	10	继续剧情
力を合わせれば解放できるかも	0	10	-20	强制退出
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
气分转换に浜にでも行ってみます	0	10	0	内心结晶“口说き落とし成功！”，章节结束
气分转换に浜に散步に行かない?	0	-20	0	强制退出
……	0	0	0	强制退出

结我滨·不思议な会话（DP：100）

选项	DP	I·O	S·M	效果
青鬼がいい	30	0	-30	继续剧情①
黄鬼がいい	30	0	30	继续剧情②
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

①

选项	DP	I·O	S·M	效果
どうせなら、一绪に岩を作らない?	50	-30	0	内心结晶“岩作りデ–ト”，章节结束
それにしても、ぺったんこだね	10	30	0	章节结束
……	0	0	0	章节结束

②

选项	DP	I·O	S·M	效果
そんなに踏まれたいなら踏んでやる	50	-30	30	章节结束
ところで桃鬼のフィギュアの话だが…	10	30	-30	章节结束
……	0	0	0	章节结束

おたまご様·あなたの固さは?（DP：110）

选项	DP	I·O	S·M	效果
殴ってみよう	70	-30	0	章节结束
そっとしておこう	0	30	0	章节结束
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

结我滨·气分转换に来ました（DP：120）

选项	DP	I·O	S·M	效果
イオンを信じてやってくれ！	50	0	0	继续剧情
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
里切られてもいい！	70	0	0	内心结晶“信赖を胜ち得る”，章节结束
……	0	0	0	强制退出



おたまご様·大御神降临（DP：130）

选项	DP	I·O	S·M	效果
自信あるの?	0	20	0	继续剧情
确かに兴味ある	0	-20	0	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
ありったけの想いを込める	200	-20	0	继续剧情
イオンに任せる	0	20	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
当然です	0	-20	30	内心结晶“カノンはどえむ?”，章节结束
そんなことない！	0	20	-30	内心结晶“カノンはどえむ?”，章节结束

ぴよむのふぉ–と·承认の仪（DP：140）

通关，获得诗魔法“ちゅんぴ”

ネイ“伪りの砂漠”



所需Dlv：2　可进入时间：P2-01　全通关所需要DP：5140

进入时·终わってる世界

选项	DP	I·O	S·M	效果
今回はどんなムフフが待っているか	0	-10	20	章节结束
今回はどんな事件が待っているか	0	10	-20	章节结束
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

コイン式电气椅子·1回100カラット（DP：160）

选项	DP	I·O	S·M	效果
今じゃ屋上は立ち入り禁止	0	20	0	内心结晶“有料电气椅子”，章节结束
いや、そうじゃなくてこれ电气椅子	0	-20	0	内心结晶“有料电气椅子”，章节结束
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

プランク研究所·气むずかしや研究所（DP：60）

–

ネイの祈祷场·晴れのち晴れときどき晴れ（DP：180）

选项	DP	I·O	S·M	效果
プランク博士に相谈してみれば?	0	0	0	内心结晶“宇宙皇帝の君临”，章节结束
ヒャッハ–に相谈してみれば?	0	0	0	内心结晶“宇宙皇帝の君临”，章节结束
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

プランク研究所·协力しうてください！（DP：200）

–

みずなし村·只今お仕事中！（DP：70）

选项	DP	I·O	S·M	效果
胜てば何でももらえる、だって? ならば…	150	-15	-20	内心结晶“萌え触手入りました”，章节结束
やばい、逃げよう！	0	30	40	强制退出
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

プランク研究所·限定品をどうぞ（DP：220）

选项	DP	I·O	S·M	效果
雷云をネイに呼んでもらう	0	0	-20	章节结束
ヒャッハ–の电气椅子を使う	0	0	20	章节结束
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

みずなし村・电气椅子使わせて！（DP：250）

选项	DP	I・O	S・M	效果
また殴ってやろう	0	–30	0	继续剧情
作戦を立てよう	0	30	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
罠といえばハニ–トラップだ！	0	0	0	继续剧情
罠といえばブ–ビ–トラップだ！	0	0	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
无茶苦茶言ってるなぁ	0	0	–10	章节结束
いや–、眼福眼福	0	0	10	内心结晶“二人ならいいんだ！”，章节结束

コイン式电气椅子・无理やり使っちゃえ（DP：300）

选项	DP	I・O	S・M	效果
猛ダッシュで突进する	200	–10	0	章节结束
普通に突进する	0	20	0	强制退出
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

ロケット・ロケットの真实（DP：350）

选项	DP	I・O	S・M	效果
宇宙皇帝を信じよう	0	0	0	内心结晶“ネイはシャ–ル”，继续剧情②
ネイを信じよう	0	0	0	继续剧情①
谁とも话さない	0	0	0	章节结束

①

选项	DP	I・O	S・M	效果
特攻パンチ！	300	0	0	继续剧情②
铳乱射！！	0	0	0	强制退出

②

选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイはシャ–ルであることを悩んでる？	0	0	0	章节结束
なぜ触手を使わないのかな？	0	0	0	章节结束

绝望の壁・绝望の壁の先に（DP：400）

选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイはドM	0	0	40	继续剧情
ロッククライミング用の突起かも	0	0	–40	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
どうしたの？イオン	0	0	0	强制退出
なんか声がきこえる	0	0	0	继续剧情，如果没有通关上一个章节的话就会强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
壁をノックしてみる	0	20	0	强制退出
壁をぶん殴ってみる	100	–10	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
OK	0	20	–40	强制退出
出て行かない	200	–5	20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
それは辛いね	0	20	–40	强制退出
それは保身だね	200	–5	20	内心结晶“保身の气持ち”，章节结束

ネイの祈祷场・本性公开（DP：450）

选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイを信じてやって欲しい	0	0	–10	章节结束
触手ッ子には俺も萌えている	400	0	20	内心结晶“萌えバカロボット”，强制退出

ヒュムノフォ–ト・承认の仪（DP：500）

通关，获得诗魔法“伪りの花”

イオン“品质管理栋”



所需Dlv：1
可进入时间：P1–18
全通关所需要DP：3130，需让ア–シェス通关其他人的内心深入1次之后才能够全通关

进入时・あなたが生まれました

选项	DP	I・O	S・M	效果
ここはどこだ？	0	0	0	继续剧情
おまえを倒す	100	–5	5	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
何をやってる？	0	0	0	继续剧情
おまえを倒す	100	–5	5	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
どうして俺はここにいる？	0	0	0	继续剧情
おまえを倒す	100	–5	5	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
どんなテスト？	0	0	0	继续剧情
おまえを倒す	100	–5	5	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
はい	0	0	0	继续剧情
おまえを倒す	100	–5	5	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
はい	0	0	0	章节结束
Yes！	0	0	0	章节结束
もちろんです！	0	0	0	章节结束
おまえを倒す	300	–10	5	内心结晶“第四检查”，强制退出

シャンク置き场・物色中ですか？（DP：50）

选项	DP	I・O	S・M	效果
もちろん！	0	–20	–20	章节结束
全然うまくいってない	0	20	20	章节结束
まだわからない	0	0	0	章节结束

第一检查场・第一检查【物理适性】（DP：20）

选项	DP	I・O	S・M	效果
はい	0	0	0	继续剧情
ちょっと待て！说明してくれ	0	0	0	继续剧情
既に合格点取ってるのでパス	0	0	0	通关该章节之后才会出现，继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
殴りかかる	40	–20	–20	继续剧情
样子を见る	0	30	30	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
殴りかかる	50	–30	–30	强制退出
样子を见る	0	20	20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
コッテリ定食を买ってくる	60	–10	–20	继续剧情
邻の真空管屋で真空管を买ってくる	1000	–10	10	内心结晶“最高の宝物”，章节结束
样子を见る	0	20	10	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
殴りかかる	70	–20	–20	章节结束，第一检查通关
样子を见る	0	30	30	强制退出

第二检查场・第二检查【精神适性】（DP：20）

选项	DP	I・O	S・M	效果
はい	0	0	0	继续剧情
ちょっと待て！说明してくれ	0	0	0	继续剧情
既に合格点取ってるのでパス	0	0	0	通关该章节之后才会出现，继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
朝ご饭を食べる	0	20	–20	强制退出
すぐに会社に行く	0	–10	10	继续剧情
イオンにキスしてから会社に行く	3000	0	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
いいよ	0	0	–50	继续剧情
だめ	50	0	50	内心结晶“Sキュン”，继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
どうしたの？	0	–10	–10	继续剧情
それより仕事仕事！	50	20	20	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ごめん、さすがにわからない	0	0	0	章节结束
そんなのどっちだっていい	30	20	20	章节结束，在使用ア–シェス通关了其他人的内心深入情况下才能够进入继续剧情①
嫌われないようにしないと	50	–20	–20	继续剧情②

①

选项	DP	I·O	S·M	效果
でも、何があっても自分がついてる	200	–20	20	内心结晶“わたしの味方”，章节结束，第二检查通关
何も言わない	0	20	–20	强制退出

②

选项	DP	I·O	S·M	效果
もうどうしたらいいかわからない	0	0	0	章节结束

第三检查场·第三检查【魂の价值】（DP：20）

选项	DP	I·O	S·M	效果
はい	0	0	0	继续剧情
ちょっと待て！说明してくれ	0	0	0	继续剧情
既に合格点取ってるのでパス	0	0	0	通关该章节之后才会出现，继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
たまごを割るための小槌	50	0	0	回答错误
モラル	50	0	0	回答错误
プライド	50	0	0	回答正确
わからない	0	0	0	回答错误
选项	DP	I·O	S·M	效果
コイン式电气椅子	50	0	0	回答错误
シャワ−ルの触手	50	0	0	回答正确，第三检查通关的话需要用アーシェス通关ネイ的“伪りの砂漠”和カノン的“頑ななたまご”
宇宙皇帝	50	0	0	回答错误
わからない	0	0	0	回答错误

ジャッジゲート·ジャッジメント！（DP：50）

选项	DP	I·O	S·M	效果
はい	0	0	0	第一～第三检查全通关之后才会继续剧情，否则就会强制退出，如果在通关了第一～第三检查的情况下通关了“第四检查场”的章节的话就能够拿到诗魔法“结城の证”
いいえ	0	0	0	章节结束
选项	DP	I·O	S·M	效果
ちょっと待った！！	500	0	0	继续剧情
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
そこを何とか	0	0	0	强制退出
ならばもう二度とこの世界には来ない	500	10	5	章节结束

第四检查场·第四检查【休止中】（DP：10）

章节结束，キャス的内心深入“始まりの国”章节“谜の侵入者”解锁，切换到デルタ篇将其通关后才能继续剧情

ジャッジゲート·ジャッジメント！（DP：50）

通关，获得诗魔法“结城の证”，ハーモニクス最大值提升至Lv3

カノン“神と妖怪の浜”



所需Dlv：4　可进入时间：P2-02　全通关所需要DP：10950

进入时·カノンの本性！？

选项	DP	I·O	S·M	效果
ただの亲友だと思う	0	0	–20	章节结束
めっちゃ依存してると思う	0	0	20	章节结束



渺或村·妖怪に支配された国（DP：550）

选项	DP	I·O	S·M	效果
平稳そのものだね	0	20	0	继续剧情
油断しちゃだめだ	0	–20	0	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
风邪をひいちゃって！	0	10	–15	章节结束
アレが重くて！	300	–10	15	内心结晶“アレが重くて！”，章节结束

结我浜·违反者（DP：600）

–

おたまご神社·八卦大帝のお触れ（DP：650）

选项	DP	I·O	S·M	效果
カノンに话を聞こう	0	0	0	继续剧情
ネイについていこう	0	0	0	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
いいよ	0	–20	–30	章节结束
ダメ！ゼッタイ！	300	20	30	内心结晶“风邪引いちゃおっかな”，章节结束

渺或城·八卦大帝と面会（DP：700）

选项	DP	I·O	S·M	效果
どう考えてもダメだろ	0	20	30	失败
自分にも作れそうだ	0	–20	–30	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
贵方を政权の座からズリ降ろす法律	0	10	–30	失败
贵方の服をズリ下ろす法律	500	–10	30	内心结晶“服をズリ下ろす法律”，继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
もちろん本气です！	0	–20	10	章节结束
だから面白い	0	20	–10	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
それはロマン！	0	10	–20	章节结束
イオンの方が见たい	0	–10	20	章节结束

渺或村·ネイとサーリ（DP：750）

选项	DP	I·O	S·M	效果
様子を见てみよう	0	20	0	章节结束
闻きに行ってみよう	0	–20	0	章节结束

结我入濑·八卦の神（DP：800）

选项	DP	I·O	S·M	效果
イオンを护る	800	0	0	内心结晶“八卦の神降临！”，章节结束
傍观する	0	0	0	强制退出

おたまご神社·お触れを止めろ！（DP：900）

选项	DP	I·O	S·M	效果
何とでも言え。イオンが正しい	0	0	0	继续剧情
自分もイオンには失望した	0	0	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
カノン大丈夫かな？	0	10	–30	章节结束
イオンってもしかしてS？	0	–10	30	内心结晶“イオンはSなのか”，章节结束

渺或城·八卦大帝の忧郁（DP：1000）

选项	DP	I·O	S·M	效果
自分で考えても失败ばかりだった	0	0	0	强制退出
何一つ自分で考えたことなど无かった	0	0	0	内心结晶“妖怪袭击！”，章节结束

结我入濑·ご本尊の正体は（DP：1100）

选项	DP	I·O	S·M	效果
多分コ−ザルだよ	500	0	0	强制退出
きっとカノンだよ	500	0	0	章节结束
恐らくイオンだよ	500	0	0	强制退出
だめだ、わからない	0	0	0	强制退出

结我入濑・こたえあわせ（DP：300）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
过去の法案の提供者が知りたい	1000	0	0	继续剧情
何でもない	0	0	0	章节结束
选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイ	0	0	0	强制退出
デルダ	0	0	0	继续剧情
キャス	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ネイ	0	0	0	强制退出
デルダ	0	0	0	强制退出
キャス	0	0	0	内心结晶“恶法の考案者”，章节结束

ヒュムノフォート・承认の仪（DP：1200）
通关，获得诗魔法“天丛云神薮”

ねりこ“けもけもの原”



所需Dlv：5　可进入时间：P1-18　全通关所需要DP：18200

进入时・入れるんだね				
选项	DP	I・O	S・M	效果
意味がわかりません	0	30	-30	章节结束
哲学的ですね!	0	-30	30	章节结束

ねりこ杂货屋・ガシャコロ营业中（DP：50）				
每次选择“ガシャコロを回す”只能拿到1个内心结晶，想要全拿完的话就必须反复玩这个章节。拿完所有结晶之后再次进入可以拿到ねりこ的友情支援技。				
选项	DP	I・O	S・M	效果
やる!	0	0	0	继续剧情
やらない	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ガシャコロを回す	100	0	0	内心结晶“ガシャコロモアイ”，章节结束
やっぱやめます…	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ガシャコロを回す	300	0	0	内心结晶“ガシャコロ黑电话”，章节结束
やっぱやめます…	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ガシャコロを回す	600	0	0	内心结晶“ガシャコロサンダル”，章节结束
やっぱやめます…	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ガシャコロを回す	1200	0	0	内心结晶“ガシャコロ洗濯ハサミ”，章节结束
やっぱやめます…	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
ガシャコロを回す	5000	0	0	内心结晶“ガシャコロねりこの店”，章节结束
やっぱやめます…	0	0	0	强制退出

イオンのへあ・有り难りご讲话1（DP：50）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
初めて知った	0	0	0	继续剧情
兴味ない	0	0	0	章节结束
选项	DP	I・O	S・M	效果
わかった!	0	-20	-30	章节结束
全然わからん	0	20	30	章节结束

けもけも・有り难いご讲话2（DP：200）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
いいね、それ!	0	-20	-20	章节结束
それより、けもけもって何?	0	20	20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
萌える!!	0	-20	-30	继续剧情
え……?	0	20	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
是非教えて!	0	0	0	章节结束
兴味ない	0	0	0	章节结束

だいぶゲート・有り难いご讲话3（DP：400）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
部屋にやられたの?	0	0	0	章节结束
兴味ない	0	0	0	章节结束

シャールの巣・有り难いご讲话4（DP：600）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
シャールの巣が? なぜ?	0	0	0	章节结束
兴味ない	0	0	0	章节结束

世界の崖・有り难いご讲话5（DP：1300）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
その通りです!	0	-20	-30	继续剧情
兴味ないです	0	20	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
ねりこさん、谛めなよ	0	20	20	继续剧情
イオンの代わりに自分が暮らすよ	0	-20	-20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
特に用は无い	0	20	20	继续剧情
イオンの代わりに自分が暮らすよ	0	-20	-20	章节结束
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンの体验、面白そう	0	-30	0	内心结晶“假想シェルノサージュ”，章节结束
こじつけくさいよ?	0	30	0	内心结晶“假想シェルノサージュ”，章节结束

ねりこ杂货屋・采取地【ねりこ】（DP：500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
テロルの実	0	0	0	获得情报，章节结束
とりにく	0	0	0	章节结束
归る	0	0	0	章节结束

けもけも・采取地【けもけも】（DP：500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
材料アイテムを探してみる	0	0	0	回到地图
ガシャコロを探してみる	0	0	0	章节结束

イオンのへや・传说のコッペパン（DP：700）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
おかえり!	0	-20	-30	继续剧情
随分ご无沙汰だったね	0	20	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
食べていいの?	0	20	20	继续剧情
デートしたいの?	0	-20	-20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンかわいい	0	-20	-20	继续剧情
学校といえば制服でしょ	0	20	20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
勉强の思い出ばっかりかな	0	20	-20	继续剧情
友达とバカやったことかな	0	-20	20	继续剧情
いじめられたことかな	0	20	-30	继续剧情
恋人ができたことかな	0	-20	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
そういうの初めてだ	0	-20	-30	继续剧情
前にやったな	0	20	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
制服だやった-!	0	0	0	继续剧情
お弁当おいしそう!	0	0	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
ずっとここでのんびりしたい	0	20	0	继续剧情
それこそねりこの罠だ	0	20	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンが待ち远しかった	0	-30	-30	内心结晶“假想世界カード”，章节结束
ねりこさんが変な人だった	0	30	30	内心结晶“假想世界カード”，章节结束
ガシャコロで采取するのが大変だった	0	0	0	内心结晶“假想世界カード”，章节结束

イオンのへや・谁もいない部屋（DP：1200）
-

ねりこ杂货屋・イオンを探して（DP：500）
–

シャールの巣・イオンを探して（DP：500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ありがとう	0	0	30	返回大地图
イオンが心配	0	0	–30	章节结束

だいぶゲート・记忆を司る场所（DP：1000）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
もっともっと探してみる	0	0	0	内心结晶“结城宁”，章节结束
戻る	0	0	0	章节结束

世界の崖・世界の片隅で（DP：1300）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
结城宁って……	0	0	0	继续剧情①
イオンの故乡って地球?	0	0	0	继续剧情②
①				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ごめん	0	0	0	强制退出
逃げたって逃げ切れないよ	700	0	0	继续剧情
②				
选项	DP	I・O	S・M	效果
归る方法を一绪に探そう	800	–10	15	继续剧情
…わかつた	0	20	–30	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
见つかるまでずっと一绪に探す	900	0	0	继续剧情
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
本气です	1000	0	0	继续剧情
……	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
伤つけられても先へ进む	1200	–10	–15	继续剧情
じゃあそうしよう	0	20	–30	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
きっとイオンが幸せになれるから	0	0	–30	内心结晶“アーシエスの记忆”，章节结束
イオンのこと爱してるから	500	0	–30	内心结晶“アーシエスの记忆”，章节结束

ヒュムノフォート・承认の仪（DP：1600）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
怖くなってきた	0	20	–40	章节结束
まかせとけ!	0	–20	40	章节结束
通关，获得诗魔法“とうだいもりの夜”，ハーモニクス最大值提升至Lv4				

シャールの巣・シャールはこちら（DP：700）
内心结晶“假想シェルノサージュ”，通关レナルル的内心深入“监视する丘”的第一章之后才能够进入。

レナルル“监视する丘”



所需Dlv：6　可进入时间：P3-11　全通关所需要DP：24250
将デルタ篇的剧情进行到P3-12之后才能够通关

进入时・绞首台の世界				
选项	DP	I・O	S・M	效果
レナルルはもう手迟れかも	0	20	30	章节结束
シュールな艺术作品だ	0	–20	–30	章节结束

返う丘・返う丘の思い出（DP：600）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
みんな苦劳してる	0	0	–20	章节结束
ネイは颈张ってると思う	0	0	20	章节结束，ねりこ“けもけもの原”的章节“シャールはこちら”解放，将其通关之后才能够继续剧情

返う丘・レナルルを修复?（DP：700）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
きっとネロが作った守护者だ	0	10	30	章节结束
すごく大きな胸!	0	–10	–30	章节结束

返う丘・いけるか!？（DP：100）
–

出口を监视する目・出口を监视する?（DP：1100）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
溃してやる!	2000	0	0	章节结束
怖すぎて无理…	0	0	0	返回地图

返う丘・修复本番!（DP：1200）
–

返う丘・只今修复中!（DP：100）
–

歌う丘・绮丽になった返う丘（DP：1450）
–

地狱の部屋・イオンの声が……（DP：1500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
战う	1500	–15	15	继续剧情
战略的撤退	0	30	–30	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
了解!	1700	10	–10	章节结束
嫌だ!	0	–30	30	强制退出

返う丘・レナルルと机甲艳姬（DP：1600）
内心结晶“‘あれ’の恐怖”

出口を监视する目・目を溃せ!（DP：1700）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
やってみるか!	2000	0	0	章节结束
心の准备が…	0	0	0	返回地图

地狱の部屋・研究者が欲しいもの（DP：1800）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ぶっ坏してやる	0	–30	0	继续剧情
内侧に键はないの?	0	30	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンの身体は俺のものだ!	0	–20	30	章节结束
もっと详しく教えて	0	20	–30	章节结束
明日へ续く阶段・本物のイオン（DP：1850）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
意味が分からない	0	10	10	继续剧情
知ってた	0	–10	–10	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
すごい违和感	0	–10	–20	继续剧情
この状态でお持ち归りしたい	0	10	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
どうして?	0	–10	–30	继续剧情①
无理に行かなくていい	0	10	30	继续剧情②
①				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ごめん、でもイオンを助けて	1500	–20	0	继续剧情②
无理言ってごめん	0	40	0	强制退出
②				
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンは一人で何とかする	0	0	20	内心结晶“本当のイオン”，章节结束
ネイのほうが好き	0	0	–50	强制退出

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

地狱の部屋・イオンの解放（DP：1900）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
ありがとう、ネイ	0	-20	0	继续剧情
その身体似合ってるよ	0	20	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
大丈夫！？衰弱してる？	0	10	30	继续剧情
大丈夫！？病んでる？	0	-10	-30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオン(结城宁)を追いかける	0	-20	-30	继续剧情
ネイ(イオン)を助け出す	0	20	30	内心结晶“ネイを全力で护る”，继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
速やかに应战	2100	-25	0	章节结束
なぜお前がここに！？	0	50	0	强制退出

返う丘・制裁の刻（DP：1900）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
レナルルは悪くない	700	0	0	继续剧情
そうか	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
でも、レナルルがやったわけじゃない	700	0	0	继续剧情
そうだよな	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
わかるよ	1000	0	0	继续剧情
确かに共感は难しい	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
违う	0	0	0	内心结晶“自杀のススメ”，章节结束
そうだ	0	0	0	强制退出

出口を监视する目・爱の证（DP：400）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
いいよ！	0	0	0	继续剧情
まだ心の准备が…	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
丽泉堂书店	0	0	0	强制退出
区营冻摩线新杉野原驿	0	0	0	继续剧情
ホームセンターあらし	0	0	0	强制退出
甘味处心樱屋	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
4人	0	0	0	强制退出
3人	0	0	0	强制退出
2人	0	0	0	继续剧情
1人	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
右目が蛇气眼だと言い张っていた	0	0	0	强制退出
授业中我慢できなくておしっこ漏らした	0	0	0	强制退出
告白されたと思ったら传言依赖だった	0	0	0	强制退出
パンツにスカートの裾が挟まったまま登校	0	0	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
妹が亡くなったこと	0	0	0	强制退出
亲友から绝交って言われたこと	0	0	0	强制退出
同级生の男の子に酷いことされたこと	0	0	0	强制退出
亲とケンカしたこと	0	0	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
とても信赖してる	0	0	0	强制退出
爱してる	0	0	0	强制退出
别れたいと思ってる	0	0	0	强制退出
深入りしたくないと思ってる	0	0	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
イッパツで正解した	0	10	20	继续剧情
何度かやり直した	0	0	-20	继续剧情
数え切れないくらいやり直した	0	-10	-40	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
……。	0	0	0	强制退出
ふざけんな	1100	0	0	章节结束



返う丘・赦し（DP：2050）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
辛くて见ていられない	0	10	10	继续剧情①
イオンのことが大切だから	0	-10	-10	继续剧情②
①				
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンはもう自分の一部だから	0	-20	20	继续剧情
イオンが辛いのを思って辛い	0	20	-20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンと同じ、アースの人间だから	0	30	30	章节结束
イオンのことを爱してるから	0	-30	-30	章节结束
②				
选项	DP	I・O	S・M	效果
伝える手段はないけど、大切な存在	0	40	-20	内心结晶“解毒完了”，章节结束
伝える手段はないけど、爱してる	0	-40	20	内心结晶“解毒完了”，章节结束

地狱の部屋・もう一人のイオン（DP：2100）
-

ヒュムノフォート・承认の仪（DP：2200）
通关，获得诗魔法“机甲艳姬”

ネイ“溃された大地”



所需Dlv：7　可进入时间：P3-21　全通关所需要DP：21750

进入时・共依存の心				
选项	DP	I・O	S・M	效果
悪趣味だな	0	20	30	继续剧情
同じく乐しみ	0	-20	-30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
ああ、したね	0	30	10	章节结束
全然してないよ	0	-30	-10	章节结束

イオナサル宫殿・この世界の皇帝（DP：1500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
いいよ	0	-20	-30	章节结束
いやだ	0	20	30	章节结束

かつてネイだった瓦砾・この世界の主（DP：1600）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
瓦砾をかき分けてみる	1000	0	0	继续剧情
辺りを见回してみる	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
扉をぶち破る	1700	0	0	继续剧情
ノックしてみる	0	0	0	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
あ、あの……イオン？	0	30	-20	继续剧情
ヤバイ超ウケル--！	0	-30	20	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
ご、ごめんなさい……	0	0	-20	继续剧情
サイテーはおまえだ	0	0	40	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
それって、现实のこと？	0	-10	-30	继续剧情
确かに、特に胸が……	0	10	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
ご饭…食べる？	0	20	30	内心结晶“ネイのエサ”，章节结束
ネイをここから助け出すよ	0	-20	-30	内心结晶“ネイのエサ”，章节结束

絶望の壁・差し迫った壁（DP：1650）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
ネイを助けたいんだ	0	-30	-20	继续剧情
イオンがおかしい	0	30	20	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
ぶち破る	2200	-20	0	章节结束
戻る	0	40	0	强制退出

かつてネイだった瓦砾・万力の动かし方（DP：1700）
–

絶望の壁・世界を广げる（DP：1750）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
イオン达が死ぬ。中止しよう	0	20	-30	继续剧情①
继续しよう。自业自得	0	-20	30	内心结晶"ネイの依存症は…"，继续剧情②
①				
选项	DP	I·O	S·M	效果
ダメだ！	0	20	-30	继续剧情②
确かに。继续しよう	0	-20	30	内心结晶"ネイの依存症は…"，继续剧情②
②				
选项	DP	I·O	S·M	效果
最高です！	0	-20	-30	强制退出
元に戻してくれ	1500	5	5	章节结束

とびこみ台・死刑执行（DP：1800）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
ネイが助かるならそれでいい	0	-20	-20	继续剧情
やめろ！罠だって	0	20	20	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
おお、ありがとう！！	0	-20	-20	强制退出
まて！何か嫌な予感がする！	0	20	20	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
ここに置いてってくれ！	0	20	0	继续剧情
一思いに投げ込んでくれ	0	-20	0	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
不自然すぎる。わざとだろ	1000	-20	30	继续剧情
ああ……もう终わりだ	0	20	-30	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
さあ？	0	0	-20	章节结束
自己责任の放弃	500	0	20	章节结束

イオナサル宫殿・あなたへのお愿い（DP：1900）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
みんな幸せそう	0	0	0	强制退出
なんかおかしい	1500	0	0	内心结晶"相互扶助のかたち"，继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
喜んで！	0	-30	-50	继续剧情①
早まるな！	0	30	25	继续剧情②
①				
选项	DP	I·O	S·M	效果
3人の百合世界が展开されている	0	0	-30	继续剧情
3人が共依存しあってる	0	0	30	继续剧情
②				
选项	DP	I·O	S·M	效果
わかった、いいよ	0	-20	-25	继续剧情①
やっぱだめ	0	40	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
3人の百合世界が展开されている	0	0	-30	继续剧情
3人が共依存しあってる	0	0	30	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
わかった、いいよ	0	-20	-25	继续剧情
やっぱだめ	0	40	0	强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
よし！やったるぜ！	0	-30	0	内心结晶"ネイの依存症は…"，章节结束
いや、でも流石に可哀想かも	0	30	0	内心结晶"ネイの依存症は…"，章节结束

帝国チャペル・チャペルで和式？（DP：2000）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
绝对おかしい！	0	0	0	继续剧情
乐しみ！	0	0	0	内心结晶"束缚结婚"，强制退出
选项	DP	I·O	S·M	效果
ねりこさんを信じてみる	2000	0	0	章节结束
イオンを信じてみる	0	0	0	内心结晶"束缚结婚"，强制退出

かつてネイだった瓦砾・グループセラピ（DP：2050）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
おまえら外へ出ろ！	0	-10	40	章节结束
二人とも外へ出て	0	10	-40	章节结束

かつてネイだった瓦砾・自己崩坏を防げ！（DP：2100）
内心结晶"共依存の原因"

ヒュムノフォート・承认の仪（DP：2200）
通关，获得诗魔法"刻神乐×天统姬"

イオン"星空の真空管"



所需Dlv：7　可进入时间：P3–11　全通关所需要DP：18000

进入时・完了				
选项	DP	I·O	S·M	效果
ねりこさん	0	0	0	继续剧情
ねりこさん	0	-30	-30	继续剧情
ねりこさん	0	30	30	继续剧情
选项	DP	I·O	S·M	效果
ツッコミたいけど、やめておく	0	20	0	章节结束
なんでこんなことに？	0	-20	0	章节结束

ヒュムノフォート・ねりこからの灯（DP：1800）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
同意せざるを得ない	0	10	30	内心结晶"前向きな心"，章节结束
イオンは小さい方がいい	0	-10	-10	内心结晶"前向きな心"，章节结束

无才平原・无才という名の暗（DP：1900）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
やっぱりカノンはM	0	0	-40	内心结晶"自信を持てる心"，章节结束
イオンは隠れS	0	0	40	内心结晶"自信を持てる心"，章节结束

罪人の阶段・罪という名の暗（DP：2000）				
选项	DP	I·O	S·M	效果
二人は仲がいいな	0	-20	-20	内心结晶"净化できる心"，章节结束
昔から思ってたけど百合百合しすぎ	0	20	20	内心结晶"净化できる心"，章节结束

セカイ展望台・不安という名の暗（DP：2200）
–



世界を見渡す神殿・世界という名の暗（DP：2300）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
引き返す?	0	0	0	强制退出
火を灯す?	0	0	0	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンを想う気持ちなら负けない	0	0	-30	继续剧情
何も言わずに信じていればいい	0	0	30	继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
なら创ろう!	0	-30	0	内心结晶"あなたの心"，章节结束
谛めるしかないのか	0	30	0	内心结晶"あなたの心"，章节结束

世界を見渡す神殿・契り（DP：2600）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
とても绮丽だよ	0	20	-50	继续剧情
结婚しよう!	0	-20	50	内心结晶"プロポ-ズ"，继续剧情
选项	DP	I・O	S・M	效果
誓います	0	-20	-50	合体技"きずなび"，继续剧情
誓えません	0	50	50	强制退出
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンが绮丽だった	0	-20	-30	章节结束
大团圆だな	0	20	30	章节结束

フィラメントの光・失われたあかり（DP：2500）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
イオンを抱きしめる	0	-30	30	章节结束
イオンを抚でてあげる	0	30	-30	章节结束

ヒュムノフォ-ト・最后の承认の仪（DP：2700）				
选项	DP	I・O	S・M	效果
とても大切な人だよ	0	-30	0	通关，获得诗魔法"第七世界神示"
单なるコンプリ-ト要素だよ	0	30	0	通关，获得诗魔法"第七世界神示"

收集与合成

对话话题收集

デルタ篇

对话等级	对话标题	最快入手时间	入手地点
1	禊初体验	P1-04	レ-レの禊ぎ处
1	料理の勉强はしないの?	P1-02	剧情自动获得
1	归る场所をなくした男	P1-04	剧情自动获得
1	恋爱小说だ!	P1-04	バイオス屋"Syec"的桌子
1	氛围气たっぷり	P1-04	进入"レ-レの禊ぎ处"
1	ある意味凄い?	P1-05	剧情自动获得
1	覗ていた?	P1-07	剧情自动获得
1	プリムのこと	P1-09	剧情自动获得
1	ダイブの感想は?	P1-04	通关キャス的内心深入"始まりの国"的章节"キャスティ司令官"
1	正しい食べ方は?	P1-04	在ビストロ"ネイアフランセ"调和出"一击即倒パフェ"
1	童心に返ろう	P2-03	在ビストロ"ネイアフランセ"调和出"超合金あなた"
1	粋じゃない风吕の乐しみ方	P1-12	在"ノエリア・ラボラトリ-ズ"调和出"とりたま!"
1	ダイブクリアの感想	P1-04	通关キャス的内心深入"始まりの国"全章节
1	初めてのクオンタ-ヴ	P1-04	クオンタ-ヴ的ディフェ-ザ-通り
2	二年の间に	P1-21	剧情自动获得
2	サ-リのこと・1	P1-12	通关サ-リ的内心深入"恶の爱が住む街"的章节"サ-リの气持ち"
2	好奇心旺盛な成人男性	P1-24	"行幸通"的"シャ-ルロ-ド"存档点左边的地上
2	脑内キャスだらけ	P1-12	在"ノエリア・ラボラトリ-ズ"调和出"メモリアンロッカ-"，同时和キャス进行了10次以上的对话
2	似合わないの!	P1-12	让キャス穿着服装"ネ-ブルドラゴン"进行10场战斗
2	パンツはどうなったの!	P1-24	剧情自动获得
2	イオンってどんな人?	P1-25	剧情自动获得
2	いつまでも若々しな	P1-13	剧情自动获得
2	ネイのことについて	P1-21	通关ネイ的内心深入"杀人游园地"全章节
2	万寿沙罗の思い出	P1-24	从大地图进入"行幸通"之后在地上获得
2	王道万岁!!	P1-12	进入"クオンタ-ヴ"的"丘の汤"
2	ネイの禊ぎ场について	P1-12	进入"居住区"的"ネイの秘密の禊ぎ场"
2	真实か嘘か?	P1-12	在ビストロ"ネイアフランセ"调和出"サルミアキ子さん"
3	后悔してる?	P2-01	和カノン分开之后随便进入一个场景就能够获得
3	こっちは必死なんだ!	P1-12	使用诗魔法"ニュロキラ-Z"
3	绅士的なオシオキ	P2-01	在"ノエリア・ラボラトリ-ズ"调和出"ミスタ-レジストラ"
3	何かが变わった?	P2-01	通关カノン的内心深入"束缚绘卷"全章节
3	心も体も清めよう	P1-24	"天领沙罗"的"ピタゴラリア"地上
3	传说の露天风吕	P1-23	进入"ほのかの"的"ほのかの天然温泉乡"
3	忘れたくない耻ずかしさ	P2-01	在"ノエリア・ラボラトリ-ズ"调和出"プッツンプリン"
3	怀かしい感觉	P1-24	"天领沙罗"的"天领沙罗驿"尽头地上
3	平气なの?	P2-08	通关ネロ的内心深入"天国への阶段"全章节
3	占いを气にするタイプ	P2-01	在"ノエリア・ラボラトリ-ズ"调和出"爱ちゃん翔くん绊予报"
3	何故乘った?	P2-01	在"ノエリア・ラボラトリ-ズ"调和出"ショッキングカ-ト"
3	寂しい广场	P2-03	フェリオン的セレスガ-デン中央
3	仲直り	P2-08	剧情自动获得
4	デルタは别人?	P2-08	剧情自动获得
4	气分はどう?	P2-11	在净化场进行了22次以上的对话之后剧情自动获得
4	カノンのこと	P2-12	剧情自动获得
4	カノンの黑历史	P2-12	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和出"シエルノトロニカ"
4	何かを感じた	P2-11	教团奥の院的"惩罚房"
4	にゃろき-を倒せ!!	P1-12	在ビストロ"ネイアフランセ"调和出"にゃろき-"，同时进行了对话"粋じゃない风吕の乐しみ方"
4	にゅろき-への想い	P2-12	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和出"ちゅんぴ"
4	谁の记忆?	P2-01	在"ノエリア・ラボラトリ-ズ"调和出"リセッタスト-ン"
4	私の趣味じゃない!	P3	使用1次诗魔法"リボ・パンデミックス"
4	实は落ち込んでる	P2-11	剧情自动获得
4	想いの变化	P2-11	ほのかの的"やっさば"
4	あたふたあたふた	P2-13	在药师庵"くるりんてん"调和出"ラッキ-アウト"
4	あれはあれで…	P2-13	剧情自动获得

对话等级	对话标题	最快入手时间	入手地点
5	ファ-ストキス?	P2-13	在净化场进行了50次以上的对话之后剧情自动获得
5	気になるお味は?	P2-13	在药师庵“くるりんてん”调和出“シャ-リ-ビ-ンズ”
5	何が起きてるの?	P3	通关ジル的内心深入“全てを杀めた地”
5	俺たちの战いはこれからだ!	P2-13	在药师庵“くるりんてん”调和出“星状のグリア”
5	にゅろき-の名残	P3	从星咏台下方进入“五右卫门风吕”
5	钝感男に惚れたツンデレ	P3	ビストロ“ネイアフランセ”的料理比赛剧情后
5	予想外の助っ人	P2-19	剧情自动获得
5	リアクションに困る	P3-11	在ビストロ“ネイアフランセ”调和出“てづくりマフラ-”
5	好きだった场所	P2-14	在苍い海の丘入口附近
5	气分は登山	P2-18	ベゼリエルトロン的高层部，通往“星咏台”的路上
5	はしゃぐ大人	P3	进入ソラ的“空中庭园”
5	覚えてた！？	P3	在天领みやげ“ちゅちゅ屋”调和出“くまさん”
6	异世界のあなたへ	P3-11	剧情自动获得
6	シュレリアについて	P3-22	剧情自动获得
6	服の话?	P3-16	穿着“スフイアドレス”换装战斗5次
6	彼らに何が?	P3-16	在クルトフエ-ナ的“アプラサニカ”捡取
6	ジュ-スに饮まれる大人	P3-11	在ビストロ“ネイアフランセ”调和出“ぱっぽんテキ-ラ”
6	今更気づく异常な技	P3	使用合体技“あいゆい”
6	サ-リのこと・2	P3	进入キャス的内心深入“契りの宝箱”
6	食べたことない	P3-11	在ビストロ“ネイアフランセ”拿到菜单“キャスへの赠り物”
6	忘れたい记忆	P3	在天领みやげ“ちゅちゅ屋”调和出“イカスダンスクラス”
6	今だから言えること	P3-11	在净化场进行了65次以上的对话
6	一生って、本当?	P3-11	在“ノエリア・ラボラトリ-ズ”调和出“ルビアの振り子”
6	星が违えど想いは同じ?	P3	クルトフエ-ナ的ダイブショップ“ヒュムノ”
6	みんなそう思う	P3-19	在第一增幅塔进入后往右走的存档点附近
7	宇宙风吕について	P3	ヒュムネスフィア的“宇宙风吕”
7	バカップルの禊ぎ光景	P3	シャラノワ-ルの森的“宝石の泉”
7	世界でただ一人	P3	在净化场进行了80次以上的对话
7	持ちつ持たれつ	P3	ソラ的深处
7	鸣るのかな?	P3-16	剧情自动获得
7	キャスのことについて	P3	通关キャス的内心深入“契りの宝箱”
7	デ-トの约束	P2-18	星咏台中央
7	キャスのワガママ	P3-16	クルトフエ-ナ的“ホルスの泉”
7	エタ-ナルぺったんこ	P2-12	在天领みやげ“ちゅちゅ屋”调和出“精力至高子宝之源”
7	気は乗らないが…	P3	在药师庵“くるりんてん”调和出“HUGってハニ-！”
7	心は决まってた	P3	在天领みやげ“ちゅちゅ屋”调和出“夫妇どんぶり”
7	负けてられない!	P3	ア-シエス篇在净化场进行了83次以上的对话
7	にゅろき-で系がる轮	P3-16	在アプラサニカ”的杂货屋购买“フエ-ナにゅろき-”



アーシエス篇

对话等级	对话标题	最快入手时间	入手地点
1	防水加工してあるもん	P1-19	剧情自动获得
1	味覚の违い	P1-19	在药师庵“くるりんてん”调和出“ほのかのだんご”
1	人前でうきうき	P1-19	剧情自动获得
1	电车大好きなイオン	P1-20	天领沙罗中央驿
1	ねりこさんのこと	P1-18	剧情自动获得
1	クルトヒンメルの门について	P1-19	限时剧情获得
1	カノンのとこについて1	P1-20	通关カノン的内心深入“顽ななたまご”全章节
1	荣养ドリンク好き	P1-19	在药师庵“くるりんてん”调和出“タトリアンZ”
1	温泉大好きイオンちゃん	P1-20	ほのかの的“ほのかの温泉乡”
1	考え方甘い?	P1-20	剧情自动获得
1	ここに住みたい!	P1-20	ほのかの的“やっさば”
1	现实って凄い!	P1-20	天领沙罗的“ピタゴラリア”
2	庶民的で落ち着く场所	P2-01	クオンタ-ヴ的“压の汤”
2	フエリエの病気について	P1-20	在药师庵“くるりんてん”调和菜单“美味かゲテか！？”物品1次
2	困ったこだわり	P1-20	在药师庵“くるりんてん”调和出“捕食战队ファ-ジさん”
2	だれだって思うこと	P1-26	“クオンタ-ヴ”的“ディフユ-ザ-通り”右上角
2	思い出すだけで震える	P1-20	在药师庵“くるりんてん”调和出“这うシャム粉”
2	キッチンで造れる?	P2-01	在ビストロ“ネイアフランセ”调和出“超合金あなた”
2	ネイのことについて	P2-01	通关ネイ的内心深入“伪りの砂漠”全章节
2	デルタ达は敌?	P1-25	剧情自动获得
2	思い出话	P1-26	进入“クオンタ-ヴ”后前往“ディフユ-ザ-通り”
2	人间いっぱい!	P1-26	进入“クオンタ-ヴ”后前往“ディフユ-ザ-通り”
2	住んでる人がいない	P1-26	“居住区”的“タイロン三番通”楼梯旁
2	レ-レの禊ぎ处	P2-01	进入“レ-レの禊ぎ处”
2	ちゅんぴ、あれでいいの?	P1-20	使用诗魔法“ちゅんぴ”
3	イオンのことについて	P2-01	通关イオン的内心深入“品质管理栋”全章节
3	ネイの禊ぎ场について	P1-26	进入“ネイの禊ぎ场”
3	君も今日から共同经营者	P2-04	BOSS战结束后前往“カノンの家”
3	クリエイタ-向け?	P2-09	“ノエリア・ラボラトリ-ズ”调和出“ジエノウエ-ブギア”
3	效果あり?	P2-01	在ビストロ“ネイアフランセ”调和出“珈啡茶渍”
3	バスム-ジ-を使ってみた	P2-02	在药师庵“くるりんてん”调和出“バスム-ジ-”
3	カノンのことについて・2	P2-02	通关カノン的内心深入“神と妖怪の浜”全章节
3	安全な方法はないの?	P1-20	在药师庵“くるりんてん”调和出“ベゼリエル结晶”
3	コ-ザルのこと	P2-03	剧情自动获得
3	邻にいる安心感	P2-01	在净化场进行了30次以上的对话
3	何かを感じた	P2-19	在デルタ篇和キャス对话过“何かを感じた”之后切换回来获得
3	この设备、欲しい!	P2-09	“教团奥の院”的“生体研究室”
3	仲直り	P2-07	剧情自动获得

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

对话等级	对话标题	最快入手时间	入手地点
4	母胎想观	P2-07	剧情自动获得
4	梦にまで见た光景	P2-14	剧情自动获得
4	本气はダメだよ	P2-09	剧情自动获得
4	ヴィオの料理って?	P2-14	剧情自动获得
4	レナルルについて	P2-14	剧情自动获得
4	爱してくれますか?	P2-04	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和出"ちゅんぴぐるみ"
4	わたし达のこと	P2-02	通关ねりこ的内心深入"けもけもの原"全章节
4	イオンはヤキモチ	P2-01	在ビストロ"ネイアフランセ"调和出"乙女の焼き饼"
4	イオンはベッド派	P3	居住区的"民有地",需要レナルル解锁才能进入
4	背后が怖い	P2-10	フェリオン的"PLASMA本部"尽头
4	わかる人にはわかる	P1-26	"クオンターヴ"的バイオス屋"五天"
4	シャールのイオン	P2-12	剧情自动获得
4	どんなレシピが来るのかな?	P2-04	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"获得菜单"ラシエーラの生态"
5	タットリアのこと	P3	在药师庵"くるりんてん"调和出"フェリエの秘药"
5	完成后のテンション	P2-14	剧情自动获得
5	自然が一番	P2-15	剧情自动获得
5	ぐらつく心	P2-19	剧情自动获得
5	专门分野?	P2-09	在"ノエリア・ラボラトリーズ"调和出"デコヒーレンスくじ"
5	勉强不足?	P2-01	在ビストロ"ネイアフランセ"调和出"シャムコロッケ素子"
5	成分は生命力?	P2-02	在药师庵"くるりんてん"调和出"シナプ草の种"
5	いつも邻にいてくれる	P2-12	在净化场进行了45次以上的对话
5	なんか投げやりになってない?	P2-04	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和菜单"来世のために"的1件物品
5	记忆丧失のレナルル	P3-07	剧情自动获得
5	好みではない	P2-04	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和出"超レアな铜像"
5	风邪に注意	P2-16	ソラ的"空中庭院"
5	天子イオン?	P3-26	剧情自动获得
6	胜手に决めてよかったの?	P3-04	剧情自动获得
6	これからの店のこと	P3-01	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和出菜单"コンテスト作品集"的两种物品
6	レナルルのことについて	P3-14	通关レナルル的内心深入"监视する丘"全章节
6	三人のことについて	P3	通关ネイ的内心深入"溃された大地"全章节
6	何故あんなところに?	P3	星咏台的"五右卫门风吕"
6	ちょっと怖い	P3-07	进入ヒュムネスフィア的"宇宙风吕"
6	ねりこさんに会える!	P3-01	剧情自动获得
6	ゴツいですか?	P3-01	剧情自动获得
6	心から喜べない何か	P3	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和出"ロボットくまさん"
6	きずなびについて	P3	使用合体技"きずなび"
6	尽きない话题	P3-07	在净化场进行了65次以上的对话
6	シュレリアについて	P3-22	剧情自动获得
6	わたし达のことについて	P3	通关イオン的内心深入"星空の真空管"全章节
7	宝石の泉について	P3	シエスティネ的"宝石の泉"
7	ホルスの泉について	P3	クルトフェーナ的"ホルスの泉"
7	住んでみたいな	P3	在クルトフェーナ的"アプサラニカ"
7	特別な场所	P2-16	ソラ的存档点旁边
7	まだまだ话したい	P3	在净化场进行了80次以上的对话
7	负けてられない!	P3	デルタ篇在净化场进行了83次以上的对话
7	理想の景色	P3	シエスティネ的"ダイアンサスの木"入口处
7	新时代カップル	P3-17	剧情自动获得
7	仆は用済み?	P3	使用诗魔法"第七世界神示"
7	惑星复活间近	P3-25	剧情自动获得
7	送信者はだあれ?	P3	在"ノエリア・ラボラトリーズ"调和出"重力波励振通信机"
7	もう必要ないもの	P2-04	在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和出"诗力此爱之奇迹哉"
7	亲友	P3	在ビストロ"ネイアフランセ"调和出"おまもりネイちゃん"





采集点信息

地点	最初可进入时间	可采集物品
居住区 フェリオニア 一番通	P1-03	どっこいも、パッションバルブ、ピリカ矿
居住区 一等地	P1-03	どっこいも、パッションバルブ、ピリカ矿
居住区 フェリオニア 三番通	P1-04	どっこいも、パッションバルブ、ピリカ矿、ファルミウム材、TC21五十八极管、ラグジュアリーバーム
教团奥の院	P1-05	パワーソニック100、丸龟印の导力线、导界スプリッタ
教团奥の院	P2-01	二酸化リブデン、压密素粒子スプレー、ディスクラム、コンダクトリウム、DDW密度センサ、携带サイクロトロン
废墟居住区	P1-8	ピリカ矿、ラグジュアリーバーム、フラットボード树脂、TC21五十八极管、丸龟印の导力线、ファルミウム材
动力区 甲种基干エンジン	P1-10	パワーソニック100、丸龟印の导力线、导界スプリッタ
フラスコの海	P1-16	TC21五十八极管、丸龟印の导力线、フォルミウム材
けもけも	P1-17	TC21五十八极管、フォルミウム材、ラグジュアリーバーム
苍い海の丘	P1-18	ほのかの泉源の粉、刻の诘め草、どっこいも
苍い海の丘 鬼界へ通じる崖	P1-18	ピリカ矿、フォルミウム材、フラットボード树脂
行幸通	P1-20	ピリカ矿、フォルミウム材、フラットボード树脂
行幸通 制御室	P1-22	フラントリム蜜液
ノイアの祭坛	P1-26	ピリカ矿、フォルミウム材、フラットボード树脂
隔离区	P2-04	压密素粒子スプレー、ディスクラム、DDW密度センサ、コンダクトリウム、二酸化リブデン、携带サイコトロン
隔离区 研究设施	P3	パワーソニック、アンチフリクトギア
エアポート	P2-14	ピリカ矿、フォルミウム材、フラットボード树脂
ソラ	P2-16	ディスクラム、二酸化リブデン、バースト硬化ケル、ソルティフロスト、フローラルミルク
ヒュムネスフィア	P3-05	パワーソニック500、アンチフリクトギア
第一增幅塔	P3-16	呗石结晶、万华彩花、传说のネジ
シエスティネ	P3-16	アイスクリスタル、万华彩花、ジュエリービーズ
唯我の森	P3-18	ほのかの泉源の粉、刻の诘め草、どっこいも

调和列表

调和店・ビストロ“ネイアフランセ”

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
キライヤキ	耐久值回复Lv2	おネイの新メニュ-	自动获得	ラグジュアリ-バ-ム、レッツファイトV、あまい棒
フル-ツポンタ	耐久值回复Lv2	ビストロ活性化计画	在“ネイアフランセ”和ネイ对话（购物）	ポンタカリマンタン、あまい棒、どっこいも
いじやけビビンバ	バリア回复lv1、再生速度+lv1	ビストロ活性化计画	在“ネイアフランセ”和ネイ对话（购物）	キライヤキ、ピカリ矿、シャ-リ-ミ-ト
クリ-ムカソ-ダ	继续ダメ-ジ1	ビストロ活性化计画	在“ネイアフランセ”和ネイ对话（购物）	ポンタカリマンタン、パワ-ソニック100、TC21五十八极管
カチンとくる冰	耐久值回复Lv3	暑い日の纳凉企画	调和菜单“ビストロ活性化计画”物品2次以上之后和ネイ对话3次	キライヤキ、ポンタカリマンタン、レッツファイトV
一击即倒パフェ	耐久值回复Lv3	暑い日の纳凉企画	调和菜单“ビストロ活性化计画”物品2次以上之后和ネイ对话3次	フル-ツポンタ、ロッキ-、あまい棒
マッチョリ-ノ	时间强化lv1	暑い日の纳凉企画	调和菜单“ビストロ活性化计画”物品2次以上之后和ネイ对话3次	フラットボ-ド树脂、レッツファイトV、シャ-リ-ミ-ト
グラグラグラッセ	-	游んでマナ-	调和菜单“暑い日の纳凉企画”物品2次以上之后和ネイ对话1次	一击卒倒パフェ、シャム粉、ロッキ-
ところてん式クラス	ハ-モヒ-ルlv1	游んでマナ-	调和菜单“暑い日の纳凉企画”物品2次以上之后和ネイ对话1次	フル-ツポンタ、TC21五十八极管、シャム粉
エグタルト	耐久值回复Lv3	猫が好き	调和菜单“游んでマナ-”物品2次以上之后和ネイ对话1次	いじやけビビンバ、シャ-リ-ミ-ト、シャム粉
ねこさまランチ	バリア回复lv1	猫が好き	调和菜单“游んでマナ-”物品2次以上之后和ネイ对话1次	グラグラグラッセ、シャ-リ-ミ-ト、どっこいも
リンクル皇帝筒	复数ブレイク+1、复数ダメ-ジ+1、复数バ-スト+1	猫が好き	调和菜单“游んでマナ-”物品2次以上之后和ネイ对话1次	一击卒倒パフェ、ピカリ矿、TC21五十八极管
サルミアキ子さん	再生速度+lv2	帝国公认お果子	调和菜单“猫が好き”物品2次以上	エグタルト、あまい棒、パッションパルプ
ニュ-ロッキ-	耐久值回复Lv2	帝国公认お果子	调和菜单“猫が好き”物品2次以上	ロッキ-、クオンタヴィア织布、月刊ティ-ンジュエル
连结する谜のアイス	-	帝国公认お果子	调和菜单“猫が好き”物品2次以上	カチンとくる冰、フラットボ-ド树脂、パワ-ソニック100
幸せ胸膨らむソ-ダ	-	花嫁修业グッズ	调和菜单“帝国公认お果子”物品2次以上之后和ネイ对话3次	サルミアキ子さん、ポンタカリマンタン、月刊ティ-ンジュエル
珈琲茶渍	-	花嫁修业グッズ	调和菜单“帝国公认お果子”物品2次以上之后和ネイ对话3次	カチンとくる冰、レッツファイトV、イエロ-サプリ-ネ
スマ-トベルト	耐久值回复Lv1	花嫁修业グッズ	调和菜单“帝国公认お果子”物品2次以上之后和ネイ对话3次	丸龟印の动力线、パワ-ソニック100、导界スプリッタ
静御前绘卷	ダメ-ジ轻减lv1	花嫁修业グッズ	调和菜单“帝国公认お果子”物品2次以上之后和ネイ对话3次	TC21五十八极管、パッションパルプ、导界スプリッタ
にゃろき-	-	帝国公认キャラ	调和菜单“花嫁修业グッズ”物品2次以上之后和ネイ对话3次	フェリオにゅろき-、クオンタにゅろき-、ピカリ矿
リリカルヒットマン	ハ-モ强化1、敌位置变更	帝国公认キャラ	调和菜单“花嫁修业グッズ”物品2次以上之后和ネイ对话3次	サルミアキ子さん、フラットボ-ド树脂、月刊ティ-ンジュエル
乙女の焼き饼	耐久值回复lv4	恋爱って难しい	P2-03之后，调和菜单“帝国公认キャラ”物品2次以上之后和ネイ对话	幸せ胸膨らむソ-ダ、シャム粉、あまい棒
契りの红べこ	咏唱ボ-ナスlv3、ハ-モ速度lv+3	恋爱って难しい	P2-03之后，调和菜单“帝国公认キャラ”物品2次以上之后和ネイ对话	コンダクトリウム、フォルミウム材、ピタパン
超合金あなた	-	恋爱って难しい	P2-03之后，调和菜单“帝国公认キャラ”物品2次以上之后和ネイ对话1次	フォルミウム材、パワ-ソニック100、丸龟印の动力线、TC21五十八极管
爱するリボソ-ム	时间强化lv2	恋爱って难しい	P2-03之后，调和菜单“帝国公认キャラ”物品2次以上之后和ネイ对话1次	契りの赤べこ、バ-スト硬化ゲル、グリ-ンサプリ-ネ
インフィニティグラス	バ-スト加算lv3、ハ-モ加算lv3	パ-ティ盛り上げ计画	调和菜单“恋爱って难しい”物品2次以上之后和ネイ对话1次	スマ-トベルト、コンダクトリウム、DDW密度センサ
ツイスタ-ランチ	-	パ-ティ盛り上げ计画	调和菜单“恋爱って难しい”物品2次以上之后和ネイ对话1次	ねこさまランチ、フル-ツポンタ、おにく
ラズエ-ラ	-	パ-ティ盛り上げ计画	调和菜单“恋爱って难しい”物品2次以上之后和ネイ对话1次	ディスクラム、バ-スト硬化ゲル、携带サイクロトロン、フラットボ-ド树脂
水中轮投げ-むクラス	咏唱速度lv1	パ-ティ盛り上げ计画	调和菜单“恋爱って难しい”物品2次以上之后和ネイ对话1次	カチンとくる冰、压密素粒子スプレ-、携带サイクロトロン
シャム粉の奇迹	耐久值回复lv8	シャム粉がどれ程伟大か	调和菜单“パ-ティ盛り上げ计画”物品2次以上之后和ネイ对话1次	シャム粉、どっこいも、おにく
ウエディンケ-キ	耐久值回复lv5	シャム粉がどれ程伟大か	调和菜单“パ-ティ盛り上げ计画”物品2次以上之后和ネイ对话1次	一击卒倒パフェ、フロ-ラルミルク、シャム粉
シャムコロッケ素子	ハ-モブレイク+2、ハ-モダメ-ジ+2、ハ-モバ-スト+2	シャム粉がどれ程伟大か	调和菜单“パ-ティ盛り上げ计画”物品2次以上之后和ネイ对话1次	シャム粉、フロ-ラルミルク、携带サイクロトロン
食物纤维ブラン	-	国交正常化记念献上品	P3-11之后，调和菜单“シャム粉がどれ程伟大か”物品2次以上之后和ネイ对话1次	シャム粉の奇迹、幸せ胸膨らむソ-ダ、グリ-ンサプリ-ネ、どっこいも
カノン・デ・カノン	攻击力プラスlv8、防御力プラスlv8	国交正常化记念献上品	P3-11之后，调和菜单“シャム粉がどれ程伟大か”物品2次以上之后和ネイ对话1次	契りの红べこ、スマ-トベルト、パワ-ソニック500、ディスクラム
ジェノミュ-馒头	アイテム回数+1	国交正常化记念献上品	P3-11之后，调和菜单“シャム粉がどれ程伟大か”物品2次以上之后和ネイ对话1次	ツイスタ-ランチ、にんニクキュ-、金胡椒、境界スプリッタ
ぱっぽんテキ-ラ	耐久值回复lv7	オシャレな店大作战	调和菜单“国交正常化记念献上品”物品2次以上之后和ネイ对话1次	万华彩花、アイスクリスタル、レッツファイトV、どっこいも
ルビアネス结晶	-	オシャレな店大作战	调和菜单“国交正常化记念献上品”物品2次以上之后和ネイ对话1次	インフィニティグラス、超合金あなた、ジュエリ-ビ-ズ、ディスクラム

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
アクアリウムライト	バースト补正lv1	オシャレな店大作战	调和菜单“国交正常化记念献上品”物品2次以上之后和ネイ对话1次	乙女の焼き饼、アイスクリスタル、压密素粒子スプレー、パワーソニック500
天统姬の御镜	防御力プラス10	デルタへの贈り物	调和菜单“オシャレな店大作战”物品2次以上之后	プリムノトロン、ルビアネス结晶、インフィニティグラス、呗石结晶
天使の食卓	耐久值回复lv9	至高の料理店へ	P3-26之后，调和菜单“オシャレな店大作战”物品2次以上之后	ウエディンケーキ、万华彩花、にんニクキュー、金胡椒
ネイアフランセ	–	至高の料理店へ	P3-26之后，调和菜单“オシャレな店大作战”物品2次以上之后	ぱっぽんテキーラ、乙女の焼き饼、フルーツポンタ、珈琲茶渍
天鸟の舞	スキル+1、ダメージ强化2、ハーモ强化2	至高の料理店へ	P3-26之后，调和菜单“オシャレな店大作战”物品2次以上之后	ねこさまランチ、アイスクリスタル、パワーソニック500、ソルティフロスト
プリムノトロン	行动回数+2	ソレイルを忍ぶ	调和菜单“至高の料理店へ”物品2次以上	カノン・デ・カノン、万华彩花、DDW密度センサ、アンチフリクトギア
フェリオニアRNA	カウンター-lv3	ソレイルを忍ぶ	调和菜单“至高の料理店へ”物品2次以上	ルビアネス结晶、携带サイクロトロン、フェリオにゅろきー、ジュエリービーズ
ダイアンサスの首饰り	ハーモ加算lv4、ハーモ速度+lv4	友情の证	调和菜单“ソレイルを忍ぶ”物品2次以上	ルビアネス结晶、契りの红べニ、万华彩花、ジュエリービーズ
ゲネロジックチケット	–	友情の证	调和菜单“ソレイルを忍ぶ”物品2次以上	ラズエーラ、にゃろきー、呗石结晶、アンチクリクトギア
おまもりネイちゃん	ハーモヒールlv2、バリア再生力lv2	友情の证	调和菜单“ソレイルを忍ぶ”物品2次以上	ネフィアフランセ、プリムノトロン、传说のネジ、アンチフリクトギア
肉じゃが	耐久值回复lv10	リインカーネーション	剧情自动获得	ネイアフランセ、天使の食卓、ゲネロジックチケット、铭果オボンヌ

调和店“ノエリア・ラボラトリーズ”

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
ぼくらのミライ食	耐久值回复Lv1	难破宇宙船で生きる	商店开通之后和サーリ对话	シャム粉、あまい棒、イエローサプリーネ
真性チュー管	–	难破宇宙船で生きる	商店开通之后和サーリ对话	TC21五十八极管、ラグジュアリーバーム、ピカリ矿
DIY素子	继续ダメージ2	难破宇宙船で生きる	商店开通之后和サーリ对话	フォルミウム材、フラットボード树脂、丸龟印の导力线
とりたま！	バリア回复lv1	船内生活向上计画	调和菜单“难破宇宙船で生きる”物品2次以上之后和サーリ对话2次	ぼくらのミライ食、シャーリーミート、月刊ティーンジュエル
ペペンアットマーク	ハーモ速度+lv1	船内生活向上计画	调和菜单“难破宇宙船で生きる”物品2次以上之后和サーリ对话2次	真性チュー管、丸龟印の导力线、パワーソニック100
ミシンガン	–	船内生活向上计画	调和菜单“难破宇宙船で生きる”物品2次以上之后和サーリ对话2次	真性チュー管、パワーソニック100、クォンタヴィア织布
ベルチェクーラー	–	船内生活向上计画	调和菜单“难破宇宙船で生きる”物品2次以上之后和サーリ对话2次	フラットボード树脂、TC21五十八极管、境界スプリッタ
波动次元コンバータ	バースト加算lv1、ハーモ加算lv1	本当の古代文明はこうだ	调和菜单“船内生活向上计画”物品2次以上之后	导界スプリッタ、TC21五十八极管、フラットボード树脂
オモリーブ	ダメージ轻减lv2、バリア进化lv2	本当の古代文明はこうだ	调和菜单“船内生活向上计画”物品2次以上之后	パワーソニック100、パッションバルブ、月刊ティーンジュエル
メモリアンロッカー	咏唱ボーナスlv2	デルタ大作战	调和菜单“本当の古代文明はこうだ”物品2次以上之后和サーリ对话	波动次元コンバータ、丸龟印の导力线、导界スプリッタ
静止卫星轨道射出装置	ハーモ加算lv2	古书：宇宙开拓への道	调和菜单“デルタ大作战”物品1次以上之后和サーリ对话	メモリアンロッカー、パワーソニック100、TC21五十八极管
トリニティバーナー	バースト加算lv3	古书：宇宙开拓への道	调和菜单“デルタ大作战”物品1次以上之后和サーリ对话	ミシンガン、ピカリ矿、パワーソニック100
EMURNA	バースト补正+15	古书：宇宙开拓への道	调和菜单“デルタ大作战”物品1次以上之后和サーリ对话	ペペンアットマーク、フラットボード树脂、パワーソニック100
ステルス发散ドリンク	防御カプラlv2	量子最先端へ挑む	调和菜单“古书：宇宙开拓への道”物品2次以上之后和サーリ对话	とりたま！、レッツファイトV、あまい棒
量子卫星すぴなあ	防御カプラlv1	量子最先端へ挑む	调和菜单“古书：宇宙开拓への道”物品2次以上之后和サーリ对话	トリニティバーナー、导界スプリッタ、パワーソニック100
非可开性にゅろ键	ハーモ速度+lv2	量子最先端へ挑む	调和菜单“古书：宇宙开拓への道”物品2次以上之后和サーリ对话	フェリオにゅろきー、フォルミウム材、ピカリ矿
强い相互作用がある筒	咏唱速度lv3、咏唱频率上升lv3	量子最先端へ挑む	调和菜单“古书：宇宙开拓への道”物品2次以上之后和サーリ对话	メモリアンロッカー、导界スプリッタ、パワーソニック100
ジェノウエーブギア	攻击力プラスlv6	脑内开发してみよう	P2-01之后，调和菜单“量子最先端へ挑む”物品2次以上和サーリ对话	真性チュー管、ディスクラム、导界スプリッタ
爱ちゃん翔くん绊予报	–	脑内开发してみよう	P2-01之后，调和菜单“量子最先端へ挑む”物品2次以上和サーリ对话	静止卫星轨道射出装置、ゼンプレテレカ、DDW密度センサ
ブレインシナプシス	压缩ブレイク+3、压缩ダメージ+3、压缩バースト+3	脑内开发してみよう	P2-01之后，调和菜单“量子最先端へ挑む”物品2次以上和サーリ对话	コンダクトリウム、导界スプリッタ、丸龟印の导力线
ショッキングカート	–	デルタ大作战・贰！	调和菜单“脑内开发してみよう”物品2次以上和サーリ对话	ジェノウエーブギア、压密素粒子スプレー、携带サイクロトロン
铁人假面超变化	アイテム回数+1	デルタ大作战・贰！	调和菜单“脑内开发してみよう”物品2次以上和サーリ对话	コンダクトリウム、バースト硬化ゲル、フラットボード树脂
复刻ニュロスティック	耐久值回复lv5	鬼才の好きなお果子	调和菜单“デルタ大作战・贰！”物品2次以上和サーリ对话	ぼくらのミライ食、ロッキー、月刊ティーンジュエル
プッツンプリン	–	鬼才の好きなお果子	调和菜单“デルタ大作战・贰！”物品2次以上和サーリ对话	ステルス发散ドリンク、フローラルミルク、二酸化リブデン
天才の赤汁	耐久值回复lv5、再生速度+lv3	鬼才の好きなお果子	调和菜单“デルタ大作战・贰！”物品2次以上和サーリ对话	二酸化リブデン、レッツファイトV、ラグジュアリーバーム
チキチキポンポン	バースト补正lv3、咏唱威力强化lv3	鬼才の好きなお果子	调和菜单“デルタ大作战・贰！”物品2次以上和サーリ对话	爱ちゃん翔くん绊予报、ぼくらのミライ食、グリーンサプリーネ
デコヒーレンスくじ	–	シュレディンガー理论	调和菜单“鬼才の好きなお果子”物品2次以上和サーリ对话2次	非可开性にゅろ键、携带サイクロトロン、压密素粒子スプレー
ミスターレジストラ	–	シュレディンガー理论	调和菜单“鬼才の好きなお果子”物品2次以上和サーリ对话2次	ジェノウエーブギア、量子卫星すぴなあ、ディスクラム

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
エンタングル素子	ブレイク强化3	シュレディンガー理论	调和菜单“鬼オの好きなお果子”物品2次以上和サーリ对话2次	量子卫生すぴなあ、ショッキングカート、携带サイクロトロン
ヘリカリュージョン	咏唱ボーナスlv2、ハーモ速度+lv2	デルタ大作战・参	调和菜单“シュレディンガー理论”物品2次以上和サーリ对话2次	トリニティバーナー、携带サイクロトロン、コンダクトリウム
リセッタストーン	バースト加算lv2、ハーモ加算lv2	デルタ大作战・参	调和菜单“シュレディンガー理论”物品2次以上和サーリ对话2次	デコヒーレンスくじ、ディスクラム、DDW密度センサ
アメーヴァRNA	–	デルタ大作战・参	调和菜单“シュレディンガー理论”物品2次以上和サーリ对话2次	プッツンプリン、バースト硬化ゲル、二酸化リブデン
てづくりマフラー	–	对白鹰关系向上指方书	P3-11之后，调和菜单“デルタ大作战・参”物品2次以上和サーリ对话1次	ショッキングカート、トリニティバーナー、アンチフリクトギア、パワーソニック500
IAQL电离伞	攻击力プラスlv9	对白鹰关系向上指方书	P3-11之后，调和菜单“デルタ大作战・参”物品2次以上和サーリ对话1次	メモリアンロッカー、リセッタストーン、压密素粒子スプレー、刻の诘め草
超痛いカソード	ハーモ强化2、ダメージ强化2、敌位置変更	对白鹰关系向上指方书	P3-11之后，调和菜单“デルタ大作战・参”物品2次以上和サーリ对话1次	真性チュー管、フォルミウム材、丸龟印の导力线
ラブレータクラス	ハーモヒール：EX、咏唱速度：EX	对白鹰关系向上指方书	P3-11之后，调和菜单“デルタ大作战・参”物品2次以上和サーリ对话1次	天才の赤汁、ミスターレジストラ、パワーソニック500、ディスクラム
百万分の一ソレイル	–	ラシエーラを偲ぶ	调和菜单“对白鹰关系向上指方书”物品2次以上和サーリ对话1次	ヘリカリュージョン、波动次元コンバータ、アンチフリクトギア、コンダクトリウム
コロニアカソード	ダメージ强化3、スキル+1	ラシエーラを偲ぶ	调和菜单“对白鹰关系向上指方书”物品2次以上和サーリ对话1次	リセッタストーン、静止卫星轨道射出装置、ジュエリービーズ、アンチフリクトギア
刻神乐の勾玉	攻击力プラスlv10	キャスへの赠り物	调和菜单“コロニアカソード”物品2次以上和サーリ对话2次	ルピアの振り子、コンダクトリウム、ディスクラム
ルピアの振り子	–	デルタ大作战・结！	调和菜单“コロニアカソード”物品2次以上和サーリ对话3次	ルピアネス结晶、ジェノウエーブギア、パワーソニック100、DDW密度センサ
エクトプラズマン	速攻强化lv3	デルタ大作战・结！	调和菜单“コロニアカソード”物品2次以上和サーリ对话3次	ステルス发散ドリンク、デコヒーレンスくじ、グリーンサプリーネ、携带サイクロトロン
HDコンパイラ	バリア回复lv4、再生速度+lv4	むちゃくちゃな世界	调和菜单“デルタ大作战・结！”物品2次以上	波动次元コンバータ、ミスターレジストラ、ジュエリービーズ、ディスクラム
重力波励振通信机	咏唱ボーナスlv4、ハーモ速度lv4	むちゃくちゃな世界	调和菜单“デルタ大作战・结！”物品2次以上	デコヒーレンスくじ、量子卫星すぴなあ、呗石结晶、传说のネジ
DHWドローン	ダメージ轻减：EX、バースト补正：EX	むちゃくちゃな世界	调和菜单“デルタ大作战・结！”物品2次以上	ジェノウエーブギア、プッツンプリン、非可开性にゅろ键、呗石结晶
S2ミサイル花火	バースト加算lv4、ハーモ加算lv4	デルタ大作战御礼	调和菜单“むちゃくちゃな世界”物品2次以上	静止卫星轨道射出装置、ヘリカリュージョン、てづくりマフラー、呗石结晶
アルノサージュ管LE	–	6次元の力	调和菜单“むちゃくちゃな世界”物品2次以上和サーリ对话1次	百万分の一ソレイル、HDコンパイラ、真性チュー管、呗石结晶
ラシエールファクター	–	リインカーネーション	剧情自动获得	重力波励振通信机、IAQL电离伞、S2ミサイル花火、リセッタストーン
リインカーネーション	–	リインカーネーション	剧情自动获得	肉じゃが、ロータスティア、ラシエールファクター、マナフの水晶球

调和店・药师庵“くるりんてん”

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
名物プラセンタ	咏唱ボーナスlv1	日用サプリ全集	和タットリア对话2次	刻の诘め草、イエローサプリーネ、シャーリーミート
ほのかのだんご	ハーム速度+lv1	日用サプリ全集	和タットリア对话2次	ほのかの泉源の粉、シャム粉、あまい棒
タトリアンZ	耐久值回复lv2	日用サプリ全集	和タットリア对话2次	レッツファイトV、ほのかの泉源の粉、どっこいも
ギガプロテイン	速攻强化lv1	日用サプリ全集	和タットリア对话2次	フラットボード树脂、レッツファイトV、丸龟印の动力线
风吕长の野望・全浴版	–	温泉街ほのかの名物	调和菜单“日用サプリ全集”物品2次以上之后和タットリア对话	名物プラセンタ、ほのかの泉源の粉、刻の诘め草
ほのかのにゅろきー	–	温泉街ほのかの名物	调和菜单“日用サプリ全集”物品2次以上之后和タットリア对话	フェリオにゅろきー、オンタにゅろきー、刻の诘め草
とろとろ温泉粉	–	温泉街ほのかの名物	调和菜单“日用サプリ全集”物品2次以上之后和タットリア对话	タトリアンZ、シャム粉、ラグジュアリーパーム
ラジウム矿泉素子	ダメージ强化2	温泉街ほのかの名物	调和菜单“日用サプリ全集”物品2次以上之后和タットリア对话	ほのかの泉源の粉、ピカリ矿、TC21五十八极管
ラッキーアウト	–	ごりごり煎じて作る药	P1-21之后，调和菜单“温泉街ほのかの名物”物品2次以上之后和タットリア对话2次	タトリアンZ、刻の诘め草、パッションパルプ
フリーズドライかやく	–	ごりごり煎じて作る药	P1-21之后，调和菜单“温泉街ほのかの名物”物品2次以上之后和タットリア对话2次	TC21五十八极管、どっこいも、ピカリ矿
大自然のハーブクラス	バースト补正lv2、咏唱威力强化lv2	ごりごり煎じて作る药	P1-21之后，调和菜单“温泉街ほのかの名物”物品2次以上之后和タットリア对话2次	刻の诘め草、ほのかの泉源の粉、シタカリマンタン
サイレントグリーン	耐久值回复Lv1	美味かゲテか！？	调和菜单“ごりごり煎じて作る药”物品2次以上之后和タットリア对话1次	フリーズドライかやく、シャーリーミート、イエローサプリーネ
シャーリービーンズ	バースト加算lv1	美味かゲテか！？	调和菜单“ごりごり煎じて作る药”物品2次以上之后和タットリア对话1次	タトリアンZ、あまい棒、ほのかの泉源の粉
七味唐辛素子	スキル+1、继续ダメージ2、ブレイク强化2	美味かゲテか！？	调和菜单“ごりごり煎じて作る药”物品2次以上之后和タットリア对话1次	ラッキーアウト、フラットボード树脂、TC21五十八极管
アリルの泪	–	生物の神秘を感じる	调和菜单“美味かゲテか！？”物品2次以上之后和タットリア对话1次	ラッキーアウト、ほのかの泉源の粉、どっこいも
星状のグリア	攻击力プラスlv2	生物の神秘を感じる	调和菜单“美味かゲテか！？”物品2次以上之后和タットリア对话1次	シャーリービーンズ、月刊ティーンジュエル、パッションパルプ
这うシャム粉	ハーモ加算lv1	生物の神秘を感じる	调和菜单“美味かゲテか！？”物品2次以上之后和タットリア对话1次	とろとろ温泉粉、シャム粉、ピタパン
オーガニックブレイン	ハーモヒールlv3、バリア再生力lv3	生物の神秘を感じる	调和菜单“美味かゲテか！？”物品2次以上之后和タットリア对话1次	サイレントグリーン、TC21五十八极管、导界スプリッタ

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
シャラノワールティー	后卫にダメージ&バーストケージ上升	自然の宝石箱	调和菜单"生物の神秘を感じる"物品2次以上之后和タットリア对话1次	アリルの泪、刻の诘め草、ほのかの泉源の粉
ベゼリエル结晶	-	自然の宝石箱	调和菜单"生物の神秘を感じる"物品2次以上之后和タットリア对话1次	风吕长の野望・全浴版、TC21五十八极管、ラグジュアリーパーム
セルプロテクタ	-	自然の宝石箱	调和菜单"生物の神秘を感じる"物品2次以上之后和タットリア对话1次	シャーリービーンズ、フォルミウム材、导界スプリッタ
捕食战队ファージさん	-	ニューロでファージ	调和菜单"自然の宝石箱"物品2次以上之后和タットリア对话1次	这うシャム粉、タトリアンZ、レッツファイトV
遗传子组み换え动力线	バースト加算lv2	ニューロでファージ	调和菜单"自然の宝石箱"物品2次以上之后和タットリア对话1次	ベゼリエル结晶、丸亀印の动力线、ビタパン
ギガボルトニューロン	ダメージ轻减lv3、バリア进化lv3	ニューロでファージ	调和菜单"自然の宝石箱"物品2次以上之后和タットリア对话1次	星状のグリア、パワーソニック100、导界スプリッタ
ディスタリン	再生速度+lv4	いろんな强力特效药	P2-02之后，调和菜单"ニューロでファージ"物品2次以上之后和タットリア对话2次	捕食战队ファージさん、ソルティフロスト、ポンタカリマンタン
タトリアーノZZ	耐久值回复lv4、再生速度+lv2	いろんな强力特效药	P2-02之后，调和菜单"ニューロでファージ"物品2次以上之后和タットリア对话2次	タトリアンZ、イエローサプリーネ、グリーンサプリーネ
ニトロブースター素子	ハーモ强化3、スキル+1	いろんな强力特效药	P2-02之后，调和菜单"ニューロでファージ"物品2次以上之后和タットリア对话2次	フリーズドライかやく、携带サイクロトロン、压密素粒子スプレー
フェリオンの花冠	-	フェリエのために	调和菜单"いろんな强力特效药"物品2次以上之后和タットリア对话2次	ディスタリン、二酸化リブデン、刻の诘め草
ネレイグラコスの鳞	时间强化lv3	フェリエのために	调和菜单"いろんな强力特效药"物品2次以上之后和タットリア对话2次	ベゼリエル结晶、コンダクトリウム、バースト硬化ゲル
ぼくらのミイラ食	耐久值回复lv4	マニア向け日用サプリ	调和菜单"フェリエのために"物品2次以上之后和タットリア对话1次	フリーズドライかやく、二酸化リブデン、ソルティフロスト
バスムージー	-	マニア向け日用サプリ	调和菜单"フェリエのために"物品2次以上之后和タットリア对话1次	とろとろ温泉粉、バースト硬化ゲル、ソルティフロスト
ジャクテンサイン	-	マニア向け日用サプリ	调和菜单"フェリエのために"物品2次以上之后和タットリア对话1次	ディスタリン、コンダクトリウム、DDW密度センサ
モラスクの素肌	防御回数+1	マニア向け日用サプリ	调和菜单"フェリエのために"物品2次以上之后和タットリア对话1次	这うシャム粉、バースト硬化ゲル、丸亀印の动力线
ハルモニアン香	攻击力プラスlv5	战いながらエステ	调和菜单"マニア向け日用サプリ"物品2次以上之后和タットリア对话1次	ラッキーアウト、フローラミルク、压密素粒子スプレー
リバイバイマスク	防御力プラスlv4	战いながらエステ	调和菜单"マニア向け日用サプリ"物品2次以上之后和タットリア对话1次	ぼくらのミイラ食、バースト硬化ゲル、フローラミルク
ピースマークラス	バリア再生力：EX、咏唱频度上升：EX	战いながらエステ	调和菜单"マニア向け日用サプリ"物品2次以上之后和タットリア对话1次	バスムージー、ゼンプレテレカ、DDW密度センサ
シナプ草の种	-	更にフェリエのために	调和菜单"战いながらエステ"物品2次以上之后和タットリア对话1次	フェリオンの花冠、丸亀印の动力线、ディスクラム
エクスカリバー素子	复数ブレイク+3、复数ダメージ+3、复数バースト+3	更にフェリエのために	调和菜单"战いながらエステ"物品2次以上之后和タットリア对话1次	タトリアーノZZ、タトリアンZ、バースト硬化ゲル
ポックリスエット	耐久值回复lv6	ねくろの世界	调和菜单"更にフェリエのために"物品2次以上	ぼくらのミイラ食、レッツファイトV、ソルティフロスト
メイロンパン	后卫にダメージ&バーストケージ上升	ねくろの世界	调和菜单"更にフェリエのために"物品2次以上	ハルモニアン香、シャム粉、二酸化リブデン
ゾンビラムスキン	カウンターlv1	ねくろの世界	调和菜单"更にフェリエのために"物品2次以上	ぼくらのミイラ食、おにく、二酸化リブデン
フェリエの秘药	咏唱ボーナスlv5	亲爱なるフェリエへ	P3-12之后，调和菜单"ねくろの世界"物品2次以上之后和タットリア对话2次	シナプ草のタネ、タナトリアーノZZ、捕食战队ファージさん、にんニクキュー
ヘヴンセンスクラス	バリア进化：EX、咏唱威力强化：EX	亲爱なるフェリエへ	P3-12之后，调和菜单"ねくろの世界"物品2次以上之后和タットリア对话2次	ハルモニアン香、遗传子组み换え导力线、にんニクキュー、パワーソニック500
爱野素子の恋爱必胜学	继续ダメージ3、スキル+1	アーシェスへの赠り物	调和"フェリエの秘药"之后和タットリア对话	リバイバルマスク、ジャクテンサイン、アンチフリクトギア、传说のネジ
HUGってハニー!	ハーモ加算lv5	ジェノメス强化支援	调和菜单"ねくろの世界"物品2次以上之后和タットリア对话1次	ハルモニアン香、名物プラセンタ、グリーンサプリーネ、万华彩华
アンバーインプリズン	ハーモ速度+lv5	ジェノメス强化支援	调和菜单"ねくろの世界"物品2次以上之后和タットリア对话1次	フリーズドライかやく、ベゼリエル结晶、アイスクリスタル、呗石结晶
アムネシアの雪	-	儚い思い出の思い出	调和菜单"ねくろの世界"物品2次以上	フェリエの秘药、アリルの泪、万华彩华、金胡椒
ロータスティア	-	リインカーネーション	剧情自动获得	アムネシアの雪、フェリエの秘药、シナプ草の种、フェリオンの花冠

天领みやげ"ちゅちゅ屋"

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
ちゅんぴ	-	かわいいことり	和カノン对话2次	フォルミウム材、クォンタヴィア织布、ラグジュアリーパーム
ちゅんぴーす	ダメージ强化1	かわいいことり	和カノン对话2次	ちゅんぴ、フラットボード树脂、导界スプリッタ
ばなみる	耐久值回复lv6	いにしえの流行年监	调和菜单"かわいいことり"物品2次以上之后和カノン对话1次	シャム粉、フローラルミルク、あまい棒
女帝の衣	防御力プラスlv5	いにしえの流行年监	调和菜单"かわいいことり"物品2次以上之后和カノン对话1次	ちゅんぴ、クォンタヴィア织布、ラグジュアリーパーム
シェルノトロニカ	-	いにしえの流行年监	调和菜单"かわいいことり"物品2次以上之后和カノン对话1次	TC21五十八极管、パワーソニック100、DDW密度センサ
カントリーシャアル	耐久值回复lv6	シャール达の日常	调和菜单"いにしえの流行年监"物品2次以上	ばなみる、シャム粉、どっこいも
无慈悲な洗剂	-	シャール达の日常	调和菜单"いにしえの流行年监"物品2次以上	二酸化リブデン、ラグジュアリーパーム、ほのかの泉源の粉

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

物品名	效果	菜单名称	菜单入手方法	所需材料
焦らずのんびりクラス	バリア再生力lv1	シャール达の日常	调和菜单"いにしえの流行年监"物品2次以上	TC21五十八极管、グリーンサプリーネ、ポンタカリマンタン
チェルノトロン	耐久值回复lv4、バリア回复lv1	帝都おみやげガイド	调和菜单"シャール达の日常"物品2次以上之后和カノン对话1次	ばなみる、ポンタカリマンタン、TC21五十八机管
ベゼリエル齿ブラシ	–	帝都おみやげガイド	调和菜单"シャール达の日常"物品2次以上之后和カノン对话1次	无慈悲な洗剂、压密素粒子スプレー、バースト硬化ゲル
天领にゅろきー	–	帝都おみやげガイド	调和菜单"シャール达の日常"物品2次以上之后和カノン对话1次	女帝の衣、クオンタにゅろきー、TC21五十八极管
クラスチェンジパック	ブレイク强化1、敌位置变更	帝都おみやげガイド	调和菜单"シャール达の日常"物品2次以上之后和カノン对话1次	携带サイクロトロン、丸龟印の导力线、シャーリーミート
さえずり时计	咏唱ボーナスlv1	IPビジネス入门编	调和菜单"帝都おみやげガイド"物品2次以上之后和カノン对话1次	ちゅんぴーす、境界スプリッタ、パワーソニック100
ちゅんぴぐるみ	–	IPビジネス入门编	调和菜单"帝都おみやげガイド"物品2次以上之后和カノン对话1次	ちゅんぴ、クオンタヴィア织布、DDW密度センサ
サンダルバード	速攻强化lv2	IPビジネス入门编	调和菜单"帝都おみやげガイド"物品2次以上之后和カノン对话1次	ちゅんぴぐるみ、ちゅんぴーす、フラットボード树脂
超传道デンドロビウム	攻击力プラスlv3、防御力プラスlv3	ラシエーラの生态	调和菜单"IFビジネス入门编"物品2次以上之后和カノン对话2次	チェルノトロン、二酸化リブデン、丸龟印の导力线
魅惑のシャベルーム	–	ラシエーラの生态	调和菜单"IFビジネス入门编"物品2次以上之后和カノン对话2次	さえずり时计、ディスクラム、导界スプリッタ
ジェノム王の忧郁	バリア进化lv1	ラシエーラの生态	调和菜单"IFビジネス入门编"物品2次以上之后和カノン对话2次	无慈悲な洗剂、ディスクラム、导界スプリッタ
调停院大法要经典	–	来世のために	调和菜单"ラシエーラの生态"物品2次以上	女帝の衣、ディスクラム、ゼンプレテレカ
超レアな铜像	防御力プラスlv6	来世のために	调和菜单"ラシエーラの生态"物品2次以上	ベゼリエル齿ブラシ、コンダクトリウム、ピカリ矿
调停院经典暗记帐	咏唱频度上升lv1	来世のために	调和菜单"ラシエーラの生态"物品2次以上	调停院大法要经典、女帝の衣、ディスクラム
满身创痍君大欢喜	攻击力プラスlv4	由绪正しき汉方调合	调和菜单"来世のために"物品2次以上之后和カノン对话1次	カントリーシャアル、刻の诘め草、二酸化リブデン
诗力此爱之奇迹哉	防御力プラスlv4	由绪正しき汉方调合	调和菜单"来世のために"物品2次以上之后和カノン对话1次	ばなみる、パッションパルプ、あまい棒
精力至高子宝之源	耐久值回复lv6、バリア回复lv2	由绪正しき汉方调合	调和菜单"来世のために"物品2次以上之后和カノン对话1次	パッションパルプ、レッツファイトV、グリーンサプリーネ、イエローサプリーネ
メジャールエヌエー	カウンターlv2	由绪正しき汉方调合	调和菜单"来世のために"物品2次以上之后和カノン对话1次	シエルノトロニカ、フラットボード树脂、コンダクトリウム
耻ずかしくないパンツ	–	イオン强化计画	P3-01之后，调和菜单"由绪正しき汉方调合"物品2次以上之后和カノン对话2次	ちゅんぴぐるみ、クォンタヴィア织布、月刊ティーンジュエル
くまさん	攻击力プラスlv7、防御力プラスLv7	イオン强化计画	P3-01之后，调和菜单"由绪正しき汉方调合"物品2次以上之后和カノン对话2次	女帝の衣、クオンタヴィア织布、万华彩花
モイスチャライジング	防御回数+1	イオン强化计画	P3-01之后，调和菜单"由绪正しき汉方调合"物品2次以上之后和カノン对话2次	无慈悲な洗剂、ラグジュアリーバーム、万华彩花、DDW密度センサ
ちゅんぴのたまご	–	コンテスト作品集	调和菜单"イオン强化计画"物品2次以上之后和カノン对话1次	カントリーシャアル、ちゅんぴ、ゼンプレテレカ、グリーンサプリーネ
パタちゅん便	攻击力プラスlv1	コンテスト作品集	调和菜单"イオン强化计画"物品2次以上之后和カノン对话1次	ちゅんぴ、魅惑のシャベルーム、アンチフリクトギア、DDW密度センサ
きつつちゅん	压缩ブレイク+1、压缩ダメージ+1、压缩バースト+1	コンテスト作品集	调和菜单"イオン强化计画"物品2次以上之后和カノン对话1次	さえずり时计、ちゅんぴ、アンチフリクトギア、丸龟印の导力线
幸せの健康サンダル	バリア回复lv4	より质の高い生活へ	调和菜单"コンテスト作品集"物品2次以上之后和カノン对话3次	サンダルバード、ジュエリービーズ、フォルミウム材、ピカリ矿
リップルクリーム	耐久值回复lv5、再生速度+lv4	より质の高い生活へ	调和菜单"コンテスト作品集"物品2次以上之后和カノン对话3次	超传导デンドロビウム、无慈悲な洗剂、グリーンサプリーネ、ラグジュアリーバーム
セレブリティ素子	压缩ブレイク+2、压缩ダメージ+2、压缩バースト+2	より质の高い生活へ	调和菜单"コンテスト作品集"物品2次以上之后和カノン对话3次	超レアな铜像、バースト硬化ゲル、ジュエリービーズ、コンダクトリウム
ロボットくまさん	–	イオンへの赠り物	调和菜单"コンテスト作品集"物品2次以上之后出现CG剧情过一段时间再来店里	くまさん、うーくんパペット、传说のネジ、パワーソニック500
弱力マグネット鋲	ハーモ速度+lv4	お便利グッズ	P3-12之后，调和菜单"より质の高い生活へ"物品2次以上之后和カノン对话1次	パタちゅん便、コンダクトリウム、バースト硬化ゲル、ピタパン
ハンマーチャージ	行动回数回复+1	お便利グッズ	P3-12之后，调和菜单"より质の高い生活へ"物品2次以上之后和カノン对话1次	超传导デンドロビウム、传说のネジ、アンチフリクトギア、DDW密度センサ
パイルドライブ素子	ブレイク强化2、敌位置变更	お便利グッズ	P3-12之后，调和菜单"より质の高い生活へ"物品2次以上之后和カノン对话1次	幸せの健康サンダル、ベゼリエル齿ブラシ、压密素粒子、传说のネジ
ひまごの手	–	お祭りやろう	调和菜单"お便利グッズ"物品2次以上之后和カノン对话1次	ハンマーチャージ、くまさん、にんニクキュー、フォルミウム材
ゲイフォークのお面	バースト加算lv5	お祭りやろう	调和菜单"お便利グッズ"物品2次以上之后和カノン对话1次	耻ずかしくないパンツ、无慈悲な洗剂、パッションパルプ、フォルミウム材
うーくんパペット	–	お祭りやろう	调和菜单"お便利グッズ"物品2次以上之后和カノン对话1次	リップルクリーム、魅惑のシャベルーム、パワーソニック500、クオンタヴィア
イカスダンスクラス	咏唱威力强化lv1	お祭りやろう	调和菜单"お便利グッズ"物品2次以上之后和カノン对话1次	パタちゅん便、幸せの健康サンダル、パワーソニック500、呗石结晶
スフィリアルクラス	咏唱速度lv2、咏唱频率上升lv2	新しい时代へ捧ぐ	调和菜单"お祭りやろう"物品2次以上之后	调停院大法要经典、ひまごの手、フエーナにゅろきー、呗石结晶
超アレな像	防御力プラス9	新しい时代へ捧ぐ	调和菜单"お祭りやろう"物品2次以上之后	超レアな铜像、ゲイフォークの假面、コンダクトリウム、呗石结晶
イオナサプレ	耐久值回复lv8、バリア回复lv8	续・イオン强化计画	调和菜单"新しい时代へ捧ぐ"物品2次以上之后	チェルノトロン、诗力此爱之奇迹哉、カントリーシャアル、金胡椒
夫妇どんぶり	–	续・イオン强化计画	调和菜单"新しい时代へ捧ぐ"物品2次以上之后	ベゼリエル齿ブラシ、さえずり时计、精力思考子宝之源、バースト硬化ゲル
キューティクリア	–	续・イオン强化计画	调和菜单"新しい时代へ捧ぐ"物品2次以上之后	リップルクリーム、女帝の衣、弱力マグネット鋲、ソルティフロスト
マナフの水晶球	–	リインカーネーション	剧情自动获得	夫妇どんぶり、パタちゅん便、くまさん、调停院大法要经典

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

内心结晶

デルタ篇

结晶名称	入手地点	入手章节	效果
真剣な決意	キャス“始まりの国”	–	最大HP+lv1
おこりんぼのキャス	キャス“始まりの国”	战争中?!	轻减力+lv1
ツン王国デレ帝国	キャス“始まりの国”	キャスティ司令官	咏唱速度+lv1
ドキドキのお誘い	キャス“始まりの国”	传说の翻译机	バースト强化lv1
征服欲	キャス“始まりの国”	さつそく翻译开始!	攻击力+lv1
正直な思い	キャス“始まりの国”	キャスの本音	バリア再生、轻减力
やっぱり爱は大切	サーリ“恶の爱が住む街”	ニユロキラー	防御力+lv1
にゆろきーは世に1体	サーリ“恶の爱が住む街”	にゆろきーつて?	バースト补正lv1
どうならいいんだよ!	サーリ“恶の爱が住む街”	单身敌地へ!	再生力+lv1
度が过ぎるサーリ	サーリ“恶の爱が住む街”	ブランク研究所	咏唱速度lv1
激しい爱	サーリ“恶の爱が住む街”	白鹰登场	攻击力&防御力
とどめを刺せない心	サーリ“恶の爱が住む街”	社会データベース	咏唱速度lv1
女同士の战い	サーリ“恶の爱が住む街”	友情の战い	ターン数W变化
不幸はデルタのせい	ネイ“杀人游园地”	安月给	妨害耐性lv1
たわし!	ネイ“杀人游园地”	爱の巢	咏唱超强化
私の魂の价值、低すぎ	ネイ“杀人游园地”	リヴの契约	轻减力+lv2
ネイのマツサージ	ネイ“杀人游园地”	满员御礼	バリア超强化
叩くのはやりすぎ!	ネイ“杀人游园地”	人生赌けた战い?	防御力+lv2
ネイの友达	ネイ“杀人游园地”	人生赌けた战い?	バースト强化+lv2
自坏する世界	ネイ“杀人游园地”	キャス万事休す!?	バースト补正+lv2
年贡はドリル	カノン“束缚绘卷”	村人の难仪	バリア强化lv1
リサイクルの龙	カノン“束缚绘卷”	菩提命王への谒见	再生力+lv2
不都合の正当化	カノン“束缚绘卷”	命王吼える	咏唱速度lv2
二人だけの秘密基地	カノン“束缚绘卷”	追いかけつこの行方	妨害耐性lv2
あきらめた人生	カノン“束缚绘卷”	秘密基地の思い出	咏唱速度lv2
かわいい本音	カノン“束缚绘卷”	命王からの旅立ち	最大HP+lv2
ドブのような心	ネロ“天国への阶段”	靴磨きの少女	咏唱速度+lv2
光の力は必要无い	ネロ“天国への阶段”	キャスの事情	最大HP&轻减力
罠にはまつたキャス	ネロ“天国への阶段”	光の力	攻击力+lv2
自己成长の瞬间	ネロ“天国への阶段”	にゆろきーるへ	回数强化
爱があればわかる	ネロ“天国への阶段”	怪物	咏唱速度&バースト
ネロの本心	ネロ“天国への阶段”	ふたりの思い出	バリア强化lv2
信じてる	ネロ“天国への阶段”	大人の气持ち	最大HP+lv3
パンデ美おねえさん	ジル“全てを杀めた地”	この世界の主	轻减力+lv3
艳やかなキャス	ジル“全てを杀めた地”	伪りという罪	攻击力&危机回避
爆发したネイ入手	ジル“全てを杀めた地	里切りという罪	咏唱速度+lv3
永远に私のデルタ	ジル“全てを杀めた地”	爱という罪	危机回避lv2
中二赤つ耻	サーリ“真实が住む街”	新たな战い	最大HP&妨害耐性
结婚希望!	サーリ“真实が住む街”	爱の告白	バースト补正lv3
サーリネイト	サーリ“真实が住む街”	结婚式の邪魔者	再生力+lv3
サーリ消失	サーリ“真实が住む街”	すべてを真っ新に	咏唱速度lv3
道理どおりの选择	サーリ“真实が住む街”	再临	咏唱速度lv3
拔け壳のキャス	キャス“契りの宝箱”	何も无い世界	バリア强化lv3
纯粋さという资源	キャス“契りの宝箱”	纯粋の种まき	バースト强化lv3
思いやりという资源	キャス“契りの宝箱”	思いやりの种まき	攻击力+lv3
强さという资源	キャス“契りの宝箱”	强さの种まき	防御力+lv3
优しさという资源	キャス“契りの宝箱”	优しさの种まき	妨害耐性lv3
爱の奇迹	キャス“契りの宝箱”	–	危机回避lv3
永远の绊	キャス“契りの宝箱”	爱の奇迹	防御力&バースト补正

アーシエス篇

结晶名称	入手地点	入手章节	效果
第四检查	イオン“品质管理栋”	あなたが生まれました	妨害耐性lv3
最高の宝物	イオン“品质管理栋”	第一检查【物理适性】	咏唱速度lv3
Sキュン	イオン“品质管理栋”	第二检查【精神适性】	バースト补正lv3
わたしの味方	イオン“品质管理栋”	第二检查【精神适性】	バースト强化lv1
ほらうき	カノン“顽ななたまご”	纱或の国	攻击力+lv1
优しく踏んでね	カノン“顽ななたまご”	鬼の居る场所	バリア再生&轻减力
桃鬼ふぃぎゆあ	カノン“顽ななたまご”	鬼の居る场所	最大HP+lv1
カヌイ鬼神传!	カノン“顽ななたまご”	上纳	轻减力+lv1
口説き落とし成功!	カノン“顽ななたまご”	カノンと话そう	咏唱速度+lv1
岩作りデート	カノン“顽ななたまご”	不思议な会话	攻击力&防御力
信赖を胜ち得る	カノン“顽ななたまご”	气分转换に来ました	防御力+lv1
カノンはどえむ?	カノン“顽ななたまご”	大御神降临	咏唱速度lv1
有料电气椅子	ネイ“伪りの砂漠”	1回100カラット	バースト补正lv1
宇宙皇帝の君临	ネイ“伪りの砂漠”	晴れのち晴れときどき晴れ	再生力+lv1
萌え触手入りました	ネイ“伪りの砂漠”	只今お仕事中!	咏唱速度lv1
二人ならいいんだ	ネイ“伪りの砂漠”	电气椅子使わせて!	バリア超强化
ネイはシャール	ネイ“伪りの砂漠”	ロケットの真实	バリア强化lv1
保身の气持ち	ネイ“伪りの砂漠”	绝望の壁の先に	妨害耐性lv1
萌えバカロボット	ネイ“伪りの砂漠”	本性公开	最大HP&轻减力
アレが重くて!	カノン“神と妖怪の浜”	妖怪に支配された国	最大HP+lv2
风邪引いちゃおつかな	カノン“神と妖怪の浜”	八卦大帝のお触れ	轻减力+lv2
服をズリ下ろす法律	カノン“神と妖怪の浜”	八卦大帝と面会	回数强化
八卦の神降临!	カノン“神と妖怪の浜”	八卦の神	咏唱速度+lv2
イオンはSなのか	カノン“神と妖怪の浜”	お触れを止めろ!	咏唱速度&バースト
恶法の考案者	カノン“神と妖怪の浜”	こたえあわせ	バースト补正lv3
妖怪袭击!	カノン“神と妖怪の浜”	八卦大帝の忧郁	攻击力+lv2
ガシヤコロモアイ	ねりこ“けもけもの原”	ガシヤコロ营业中	防御力+lv2
ガシヤコロ黑电话	ねりこ“けもけもの原”	ガシヤコロ营业中	バースト补正lv1
ガシヤコロサンダル	ねりこ“けもけもの原”	ガシヤコロ营业中	再生力+lv2
ガシヤコロ洗濯ハサミ	ねりこ“けもけもの原”	ガシヤコロ营业中	妨害耐性lv2
ガシヤコロねりこの店	ねりこ“けもけもの原”	ガシヤコロ营业中	バースト强化lv2
假想シェルノサージュ	ねりこ“けもけもの原”	有り难いご讲话5	バースト补正lv2
假想世界カード	ねりこ“けもけもの原”	传说のコツペパン	咏唱速度lv2
结城宁	ねりこ“けもけもの原”	记忆を司る场所	咏唱速度lv2
アーシェスの记忆	ねりこ“けもけもの原”	世界の片隅で	バリア强化lv2
“あれ”の恐怖	レナルル“监视する丘”	レナルルと机甲艳姬	バースト补正+lv2
本当のイオン	レナルル“监视する丘”	本物のイオン	最大HP+lv3
ネイを全力で护る	レナルル“监视する丘”	イオンの解放	最大HP&妨害耐性
自杀のススメ	レナルル“监视する丘”	制裁の刻	轻减力+lv3
解毒完了	レナルル“监视する丘”	敌し	咏唱速度+lv3
ネイのエサ	ネイ“溃された大地”	この世界の主	バースト强化lv3
ネイの依存症は…	ネイ“溃された大地”	世界を广げるorあなたへのお愿い	ターン数W强化
相互扶助のかたち	ネイ“溃された大地”	あなたへのお愿い	咏唱超强化
束缚结婚	ネイ“溃された大地”	チャペルで和式?	攻击力+lv3
共依存の原因	ネイ“溃された大地”	自己崩坏を防げ!	防御力+lv3
前向きな心	イオン“星空の真空管”	ねりこからの灯	バースト补正lv3
自信を持てる心	イオン“星空の真空管”	无才という名の暗	バリア强化lv3
净化できる心	イオン“星空の真空管”	罪という名の暗	再生力+lv3
あなたの心	イオン“星空の真空管”	世界という名の暗	咏唱速度lv3
プロポーズ	イオン“星空の真空管”	契り	防御力&バースト补正

奖杯攻略

奖杯总数	26	铜杯	6	银杯	5	金杯	14	白金	1

《静籁永恒》的奖杯难度并不高，它的主线不长，所以很多奖杯都是和收集有关的，不过没有“全收集”类型的奖杯所以难度也直线下降。在通关后还能够读档继续游戏，结局奖杯的获得难度也就不大，限时的要素也很少，除了调和类的奖杯比较折腾之外其他的可谓是没有难度。

白金难度	3/10
白金所需时间	60小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



全トロフィー取得



白金

奖杯说明：拿到除该奖杯之外的所有奖杯



イオンの禊ぎスト



银杯

奖杯说明：在净化场里和**イオン**进行了70次以上的对话。



キャスの禊ぎスト



银杯

奖杯说明：在净化场里和**キャス**进行了70次以上的对话。



微食家



银杯

奖杯说明：在ビストロ“ネイアフランセ”调和道具39种以上。


鸟类哀れみの令

银杯
奖杯说明: 在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和道具39种以上。


トラブルメイカー

银杯
奖杯说明: 在药师庵"くるりんてん"调和道具39种以上。


理系女子会

银杯
奖杯说明: 在"ソエリア·ラボラトリーズ"调和道具39种以上。


リインカーネーション!

金杯
奖杯说明: 在调和了道具"リインカーネーション"的状态下战胜最终BOSS。


ありがとう、またね!

金杯
奖杯说明: 在アーシエス篇通关了ねりこ的内心深入"けもけもの原"并调和了道具"リインカーネーション"的状态下战胜最终BOSS后,结局选项里选择"イオン、アースへ归ってきて!"。


イッパインストール

金杯
奖杯说明: 在净化仪式里往胸口部位不断镶嵌结晶50次以上,男女性别不限。


ご当地にゅろきーズ

银杯
奖杯说明: "获得5种"にゅろき"。
奖杯攻略: "フエリオにゅろきー"在フェリオンPLASMA总部购买,"クオンタにゅろきー"在クオンターヴ的ディフューザー通り购买,"フェーナにゅろきー"在クルトフェーナ的ダイブ屋"ヒュムノ"购买,"ほのかのにゅろきー"在药师庵"くるりんてん"调和获得,"天领にゅろき"一在天领みやげ"ちゅちゅ屋"调和获得。


ビギナー·チェイン

铜杯
奖杯说明: 在战斗里达成10连击。


プロ·チェイン

银杯
奖杯说明: 在战斗里达成50连击。
奖杯攻略: 在后期很容易达成,最快的获得方法就是在Phase 1后期将难度调整到"Veteran"之后在敌人数量超过5个的情况下一直使用L1/R1+△的攻击。


マニア·チェイン

金杯
奖杯说明: 在战斗里达成100连击。
奖杯攻略: 在最终迷宫里将难度调整到"Veteran"之后在敌人数量超过5个的情况下一直使用L1/R1+△的攻击,难度不大。最快的获得时机是在P2-04デルタ篇前往"隔离区"的杂兵战,在倒数的几轮里有一轮的敌人是超过了6个的,将难度调整到"Veteran"之后,在这轮之前将ハーモニクス槽攒到最多(这时候通关了ネイ的内心深入"杀人游园地"之后ハーモニクス槽上限能达到lv3),轮到这一轮敌人时首先使用サーリ的友情支援技,然后不断使用L1/R1+△的攻击,在槽用完之前至少能达到120以上的连击数。


バースト

铜杯
奖杯说明: 一场战斗里Buster值超过10000%时使用诗魔法。


バースター

银杯
奖杯说明: 一场战斗里Buster值超过100000%时使用诗魔法。
奖杯攻略: 最快获得方法是在Phase 1后期アーシエス篇进入居住区之后将难度调整到"Veteran",在居住区的敌人有19轮,当敌人多的时候使用L1/R1+△攒Buster槽,在最后敌人还剩下1~2轮的时候右上角的Buster槽显示已经达到了100000%以上。


バーステスト

金杯
奖杯说明: 一场战斗里Buster值超过300000%时使用诗魔法。
奖杯攻略: 在最终迷宫里可以轻松达到条件,最快获得方法是在P2-02的アーシエス篇能够去"行幸通"时,这时候最好通关イオン的内心深入"品质管理栋"拿到诗魔法"结城の证",战斗前记得将难度调整到"Veteran",战斗时多使用L1/R1+△的全屏攻击,当最后还剩下几轮敌人的时候Buster值也差不多到300000%了,最后发动诗魔法"结城の证",连打○键可以增加Buster值,在诗魔法发动过程中奖杯就会弹出来了。




友达いっぱい、できました

银杯
奖杯说明: 获得所有的友情支援技。
奖杯攻略: デルタ篇:サーリ的支援技是剧情自动获得,カノン的支援技是在P2-12时去天领沙罗的天领みやげ"ちゅちゅ屋",白鹰的支援技是在P3-13时在ヒュムネスフィア的コントロールルーム获得,アヤタネ的支援技是在P3-27后在アルシエル的タルト·フェーナ僧院获得。
　アーシエス篇:タツトリア的支援技是在P1-21后去ほのかの的药师庵"くるりんてん"获得,ねりこ则是需要拿到她的内心深入"けもけもの原"所有的内心结晶时才能获得支援技,ネイ的支援技是在P3-02时フェリオン的ビストロ"ネイアフランセ"获得,レナルル的支援技是在P3-16フェリオン的PLASMA本部获得。


そっちじゃない!

银杯
奖杯说明: 使用诗魔法"伪りの花"回复敌人的HP。
奖杯攻略: 将难度调整到"Veteran"比较容易获得,在第一回合结束前没有将Buster值提升到上方敌人阵型图发出红光,一轮行动结束之后使用诗魔法"伪りの花"即可。


お断りします

铜杯
奖杯说明: 拒绝イオン的请求。
奖杯攻略: 在アーシエス篇开始时选择"良くわからないから协力しない"。


明るい世界

银杯
奖杯说明: 通关イオン的内心深入"星空の真空管"。


本当に宝箱

银杯
奖杯说明: 通关キャス的内心深入"契りの宝箱"。


全てを舍てて…

银杯
奖杯说明: 在デルタ篇P3-26和シュレリア对话选择"残つて欲しい",在之后的选项里选择"修罗场の用意はできてる"之后通关即可。


动き出す世界

铜杯
奖杯说明: 剧情奖杯。


加速する世界

铜杯
奖杯说明: 剧情奖杯。

生まれいずる星
铜杯
奖杯说明: 剧情奖杯。



DVD光盘内容介绍

《PS3专辑》第26辑采用影像DVD光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可在PC或PS3上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过PC打开，完整内容位于光盘根目录下的“PS3专辑VOL26特别收录”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“高清美图”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。

新作影像

COD 先进战争 / 无主之地 前续 / 龙之世纪 宗教审判 / 中土 摩多暗影
FIFA 15/ 邪恶深处 / 吃豆人的鬼魂大冒险 2/ 迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄
跳舞吧 2015/ 崛起 3 泰坦诸王 / 孤岛惊魂 4/ 乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭
火影忍者疾风传 究极忍者风暴 变革
超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 F 终焉的榨木 / 热情传说



《偶像大师 全力以赴》新曲目《Only My Note》演示



奖杯图标

皇牌空战 无限、静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗、德军总部 新秩序、瑞奇与叮当三部曲、梦幻俱乐部 GOGO、魔都红色幽击队等 7 款游戏的奖杯图标

【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是 PS3 专辑制作过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】

游戏原声

德军总部 新秩序、第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇、光之子、黑暗之魂 Ⅱ 等 200 余首游戏原声与主题曲 MP3

【光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 或 AAC 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

COD 先进战争、刺客信条 大革命、黑暗之魂 Ⅱ、孤岛惊魂 4、看门狗等 30 个精美特色主题

【光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】





游戏美图

古墓丽影 崛起、蝙蝠侠 阿克汉姆骑士、孤岛惊魂 4、看门狗等 30 余张高清游戏壁纸。

【光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的高清图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。】


A HIDEO KOJIMA GAME
METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
PRESENTED BY KOJIMA PRODUCTIONS
www.konami.jp/mgs5
©Konami Digital Entertainment


QUARANTINE
AREA
SHD



DESTINY



—攻略集结—

德军总部 新秩序

瑞奇与叮当 三部曲/静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗
皇牌空战 无限/影牢 暗域公主/梦幻俱乐部GOGO./魔都红色幽击队
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发

PS3专辑

VOL.26 PS3 SPECIAL

—特企集结—

狼堡新秩序

新《德军总部》诞生记

—劲作集结—

宿命

—奖杯攻略—

战争传奇 巴顿/法师



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

PS3专辑光盘定价：35.00元

本手册随盘附赠不能单独销售